öS 38 · sfr 4,70 · Lire 6.700 · hfl 5,50 · bfr 110 · Ptas 580 · FF 21,50 Nr. 1 Januar 2000 DM 4,50

BRAVO

SCREENFUN

BRAVO SCREENFUN

Mehr Spaß am Bildschirm

260 PREISE IM JACKPOT!

Ihr habt gewählt!
Das sind Eure

TOP SPIELE DES JAHRES

TOMB RAIDER 4
Laras bestes Abenteuer

Pokémon

So kriegst Du sie alle!

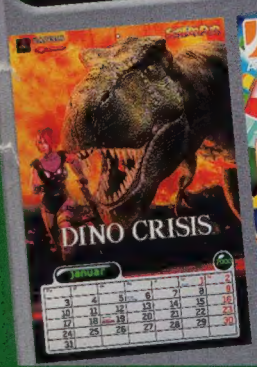
Internet

Surfspaß mit dem Dreamcast • Triff neue Freunde im Netz!

Cooler als Kino: Indy am PC

INDIANA JONES

Jahreskalender 2000



SUPER! KALENDER zum Raustrennen

Werd' ein Driver: Die besten Lenkräder • Rätselspaß mit South Park

4 394316 204501 01

Ready 2 Rumble Boxing

Vergeßt alle Rockys dieser Welt! Gegen die muskelbepackten Jungs und supersexy Box-Chicks in Ready 2 Rumble Boxing wird alles andere zur blassen Nummer. Perfektioniert gnadenlose Schlagvarianten, bis die Kiefer splittern und Special-Moves, die selbst härteste Gegner ins Reich der Bewußtlosigkeit befördern.
Hier gibt's Boxsport pur – mit 16 schrägen Kämpfern, unglaublichen Animationen, Karriere- und Zwei-Spieler-Modus. Nicht zu vergessen jede Menge Witz ...

Ready to Rumble®

READY 2 RUMBLE BOXING

Der Champ auf jeder Konsole

Distributed by

Dreamcast. PlayStation GAME BOY COLOR NINTENDO 64 KONAMI®

MIDWAY

www.konami-europe.com

READY 2 RUMBLE™ BOXING © 1999 Midway Home Entertainment Inc. All rights reserved. Likeness of Michael Buffer and the READY TO RUMBLE™ trademark used under license from Buffer Partnership (www.letsrumble.com). All character names are trademarks of Midway Home Entertainment Inc. Midway is a trademark of Midway Games Inc. Used by permission. Dreamcast is a registered trademark or trademark of Sega Enterprises, Ltd. NINTENDO ®, NINTENDO 64 © and TM are trademarks of NINTENDO Co. NINTENDO ®, GAME BOY™ and © are trademarks of NINTENDO CO., Ltd. ▲ and Playstation are trademarks of Sony Computer Entertainment. Konami is a registered trademark of Konami Co., Ltd. All rights reserved. Konami of Europe GmbH • Balmer Straße 31 • D-60437 Frankfurt • Telefon (069) 95081203-105 • D-60437 Frankfurt • Telefon (069) 950812-0 • Fax (069) 950812-74

Spiel mich: Lara zeigt Dir das vierte und bislang beste „Tomb Raider"

Spiele

INHALT 1/00

...und mehr

SPECIAL SPIELE

4 **Große Leserwahl: Spiel des Jahres 1999**
Euer Gewinner und die Tops & Flops des Jahres

8 **Online mit dem Dreamcast**
Mit Sega ins Web: Tipps, Probleme und Lösungen

ANGESPIELT

11 **Gran Turismo 2**
Autos, Tuning, Action: Sony zurrt die Schrauben fest

12 **Toy Story 2**
Hilfe, gekidnapptes Spielzeug! Jump&Run zum Film

13 **Gegen Drachen, Frostbeulen und Aliens**
Baldur's Gate 2, Cool Boarders 4, Thandor & wichtige Spiele-Erscheinungstermine

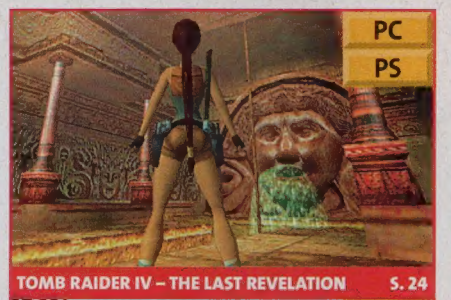
CHARTS

20 SCREENFUN-Leser haben entschieden: Das sind die angesagten Spiele!

CHECK

Alle Spiele alphabetisch

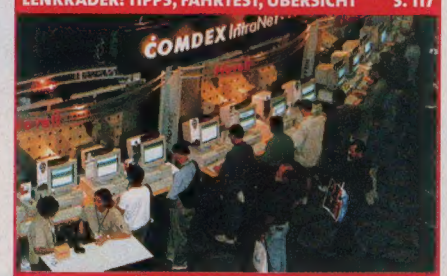
22 So bewertet BRAVO SCREENFUN
53 **Action Man**
36 **Battlezone II**
35 **Chocobo Racing**
37 **Der Morgen stirbt nie**
28 **Die 24 Stunden von Le Mans**
43 **Earth 2150**
56 **Earthworm Jim 3D**
44 **F1 World Grand Prix**
35 **Gabriel Knight 3**
50 **Hydro Thunder**
51 **Hype: The Time Quest**
30 **Indiana Jones und der Turm von Babel**
32 **Interstate '82**
40 **Mickey's Racing Adventure**
54 **MTV Sports Snowboarding**
41 **Music 2000**
34 **NBA Live 2000**
37 **Pit Droids**
46 **Rally Championship**
56 **Ready 2 Rumble Boxing**
54 **Snow Surfers**
56 **Soul Fighter**
39 **South Park: Chef's Luv Shack**
56 **Star Trek – Der Aufstand**
54 **Supreme Snowboarding**
56 **Tokyo Highway Challenge**
24 **Tomb Raider IV – The Last Revelation**
56 **Tonic Trouble**
58 **Gut & billig** Spiele-Klassiker für wenig Geld



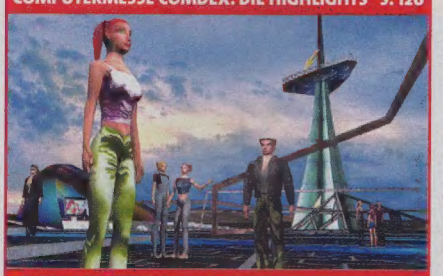
TOMB RAIDER IV – THE LAST REVELATION S. 24

GRAN TURISMO 2 S. 11

LENKRÄDER: TIPPS, FAHRTEST, ÜBERSICHT S. 117



COMPUTERMESSE COMDEX: DIE HIGHLIGHTS S. 126



TRIFF NEUE FREUNDE IM INTERNET! S. 140

HARDWARE

117 **Know-how**
So funktioniert ein Lenkrad

118 **Alles im Griff mit Lenkrad-Power**
Sechs Lenkräder im Test, große Marktübersicht

126 **Computermesse Comdex: Highlights**
Neu: Voodoo4 und 5, Watchphone, Voicepod & Co.

129 **Schnäppchenliste**
Gute und günstige Hardware für PC und Konsolen

132 **Mein Freund, der Roboter**
Zwei Androiden lernen, wie Menschen zu fühlen

SOFTWARE

134 **Planeten-Power 2000**
Der Sternenhimmel im neuen Jahr – auf CD-ROM

136 **Erste Hilfe für PC**
Kein Sound? Spinnt die Grafik? Ist Windows weg...

CONNECTIONS

138 **Alles über Handys**
Teil 5: Die Zukunft. Mini-Windows, Bilder und Co.

140 **Web-Communities**
Surfen, wohnen, chatten: Finde Freunde im Netz!

142 **Surftipps und Events im Internet**
Witzig, interessant & hilfreich: die besten Websites

KINO/TV

146 **Muppets aus dem All**
Lässig: Gonzos Sippschaft kommt im UFO angedüst

149 **The Sixth Sense**
Junge hat Visionen, Bruce Willis meets „Akte X"

150 **Die wichtigsten Kinofilme des Monats**

152 **Topaktuell auf Video & DVD**

154 **Aeon – Countdown im All**
Spektakulärer Weltraum-Thrill als Dreiteiler im TV

156 **Total Recall 2070**
Höher, größer, teurer: superaufwendige Sci-Fi-Serie

158 **TV-Highlights** im Dezember/Januar

SPECIAL

160 **Shadow Man**
Zombie-Alarm! Der Comic zum PC- und Videospiel

164 **Endstation Wertstoffhof**
Was tun mit all dem Computerschrott?

RUBRIKEN

14 **News**
Infos und die neuesten Trends

166 **Fun** Witze, Rätsel, Comic

168 **Leserbriefe & SCREENFUN-Service**

171 **Impressum**

171 **Vorschau**

172 **Der Millennium-Jackpot (Zweiter Teil)**

174 **Gewinne satt** Der SCREENFUN-Jackpot

TRIX ab Seite 61

ZUM SAMMELN!

für alle aktuellen Systeme

Alle Tipps getestet!

Alle Passcodes & Cheats in diesem Heft wurden überprüft und funktionieren!

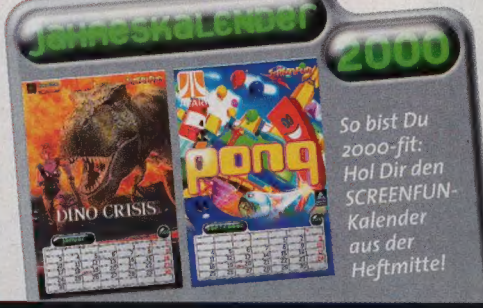
TIPPS & TRIX

SCREENFUN bietet Euch Tipps und Lösungen zu Spielen an – zu „GTA 2", „C&C 3", „FF VIII", „Shadow Man", „Tomb Raider III" u.v.a.

Nutzt dafür den Service »Trix per Fax«, die fixe Hilfe für akute Spielprobleme. Rund um die Uhr, 7 Tage in der Woche, schneller als ein Brief (s. S. 61 und 168). Oder schickt Eure Spiele-Fragen (mit Systemangabe) per Postkarte an:

BRAVO SCREENFUN »Trix per Post«
Postfach 200221, 80002 München
Die gewünschte Lösung wird Euch dann umgehend zugeschickt.

DINO CRISIS DURCHGESPIELT (TEIL 1)



So bist Du 2000-fit: Hol Dir den SCREENFUN-Kalender aus der Heftmitte!

Sie kam, sah und siegte. Wie schon 1998 ist Zopfgirl Lara Eure allerliebste Spielfigur. Miss Croft darf sich den SCREENFUN-Award in den Trophäen-Schrank stellen und wir uns über das neue Abenteuer mit ihr freuen!

BRAVO SCREENFUN **AKTION!**

Das beste Spiel des Jahres 1999 will auch gebührend gefeiert werden! Wir verlosen 3 Spiele-PC mit allem Drum und Dran für „Tomb Raider"-Sessions and more. Wie Ihr bei der Verlosung mitmachen könnt, erfahrt Ihr auf der Jackpot-Seite 174. Aktionsschluss ist der 19.1.2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

1 Tomb Raider III (PC, PS)

Lara kann keiner toppen und stoppen: Im dritten Teil der „Tomb Raider"-Saga kabbelt sich Miss Croft quer über den Globus mit gemeingefährlichen Aliens und ihren Handlangern. Abwechslungsreiches Leveldesign, knusperfrische Rätsel und eine spannende Story haben Laras Fans voll überzeugt: Sie ist die Spieleheldin Nummer 1.

Der Olymp: Die Original-Oscar-Showbühne lässt nur Kino-Götter rauf, keine Spiele-Götter. Wird Lara es auch hier schaffen?

Eure Lieblingshelden heißen Lara Croft, Solid Snake und Link. Das 3D-Trio aus „Tomb Raider III", „Metal Gear Solid" und „The Legend of Zelda – Ocarina of Time" hat gnadenlos abgeräumt und die ganze Spielekonkurrenz auf die Plätze verwiesen. Die Action-Adventures 1999 erfreuen sich Eurer höchsten Gunst. Wenn sich dann noch eine sympathische Spielfigur zum Einsatz meldet, ist die Mischung fast unwiderstehlich.

Was sonst noch im letzten Jahr an Highlights gestrahlt und kleinen Lichtern gefunzelt hat, erfahrt Ihr auf den nächsten Seiten. Welche Spiele wurden in der SCREENFUN-Redaktion am liebsten gespielt? Bei welchen Kinofilmen und TV-Serien ging die Post ab? Was glänzte bei Hardware, Software und im Internet? Die Tops und Flops '99...

Eure 10 Top-Titel 1999

1	**Tomb Raider III**	Eidos
2	**Metal Gear Solid**	Konami
3	**Zelda: Ocarina of Time**	Nintendo
4	**Final Fantasy VIII**	Square
5	**Age of Empires 2**	Microsoft
6	**Pokémon**	Nintendo
7	**Driver**	GT-Interactive
8	**FIFA 2000**	EA Sports
9	**C&C 3: Tiberian Sun**	Electronic Arts
10	**GTA 2**	Take 2

Lara Croft sammelt nicht nur Artefakte, sondern auch Trophäen: Eure Wahl zum Spiel des Jahres 1999 war eindeutig. Sieger aller Klassen ist „Tomb Raider III". Plus: weitere SCREEN-Tops & Flops.

AND THE WINNER IS...

2 Metal Gear Solid (PS)

Respekt! Aus dem Stand sprang Schleich-Experte Solid Snake mit seinem fesselnden Agenten-Abenteuer auf den zweiten Platz. Doch mit gutem Grund: Selten zuvor wurde so ein spannendes und zugleich actionreiches Spiel aufgetischt. Zudem servierte Konami allen „MGS"-Freunden die „Special Missions" als Zusatz-CD.

3 Zelda: Ocarina of Time (N64)

Links bislang größtes Abenteuer führt den spitzohrigen Helden von der Zukunft in die Vergangenheit und wieder zurück. Als kleiner Dreikäsehoch noch mit Nüssen und Holzschwert bewaffnet, zeigt er seinen Feinden im Teenie-Alter, wie gut er mit Langbogen, Stahlschwert und Magie umgehen kann. Ein Meisterwerk!

Text: Rainer Fellmann, Knut Gollert, Ulrike Goreßen, Christian Henning, Christiane Strobel, Volker Weitz · Fotos: Bauer Publishing (1), Jan Schmiedel (1), LucasArts (1) · Illustration: Igor Clukas

Die Highlights

Die Charts der Redaktion

Natürlich hat auch das SCREENFUN-Team seine ganz persönlichen Lieblinge unter den Spielen des vergangenen Jahres. Eindeutiger Sieger: „System Shock 2" von Looking Glass. Die herrlich beklemmende Atmosphäre und die wunderschöne Mischung vieler Genre-Elemente begeisterte jeden Spieler in der Redaktion.

Dicht gefolgt wird das 3D-Rollenspiel vom riesengroßen „Final Fantasy VIII" und Nintendos „Pokémon", das so manche Heimfahrt versüßte. Auch „Catan" fesselte uns mit aller Macht. Und Ataris „Pong" war der Mehrspieler-Hit, der in jeder freien Minute in die Playstation wanderte. Die Warteschlange vorm Spielezimmer war lang!

Noch schöner, größer und realistischer: „Final Fantasy VIII" reizt die Playstation absolut aus

„System Shock 2": Selbst von dieser Schreckschraube wurden wir nicht aufgehalten

1. System Shock 2 (PC) Der Cyber-Hit der Redaktion! Eine tolle Science-Fiction-Atmosphäre und knallharte Puzzle-Aufgaben stellen selbst anspruchsvollste Rollenspieler restlos zufrieden.

2. Final Fantasy VIII (PS) Das Rollenspiel fesselte uns durch seine leinwandreife Geschichte, Action und Dramatik.

3. Pokémon (GB) Die SCREENFUN im Knuddelmonster-Fieber: Wer fängt in seinem Büro die meisten Pokémon?

4. Catan – Die erste Insel (PC) Die beste Brettspiel-Umsetzung seit Jahren! Die Gegnerintelligenz ist erste Sahne.

5. Pong (PS) Die 99er-Version des Automaten-Opas fraß so manche Mittagspause – vor allem der Vier-Spieler-Modus!

Die größten Verspätungen

„Ultima 9" wird fertig! Wir hoffen, dass sich das lange, sehnsüchtige Warten auch wirklich gelohnt hat

1. Ultima 9: Ascension An diesem Mega-Rollenspiel von Origin basteln die Programmierer bereits seit fünf Jahren. Mit neuer 3D-Engine will das Fantasy-Spektakel zu Weihnachten überzeugen.

2. Diablo 2 Es hakt am Multiplayer-Modus. Wir können erst im Frühjahr 2000 gegen Obermotz Diablo antreten.

3. C&C 3 Nach der Übernahme von Westwood durch EA wurde das Spiel Anfang '99 verschoben, verschoben, verschoben...

4. Gran Turismo 2 Eigentlich wäre in dieser Ausgabe schon der Check fällig. Doch „GT2" startet jetzt erst 2000 durch.

5. Daikatana Drei Jahre in der Entwicklung – ob dieser 3D-Shooter hält, was er verspricht, erfahren wir auch erst im Jahr 2000.

Die herbsten Enttäuschungen

Technisch der Hammer, vor allem das Pod Race, dramaturgisch nur Mittelmaß: die „Episode 1"

1. Star Wars – Episode 1 Der Film ist kein völliger Reinfall, und die Spezialeffekte sind einfach brillant. Doch nach 16 Jahren Funkstille haben alle „Star Wars"-Fans mehr von George Lucas erwartet.

2. Dreamcast-Terminverschiebung Kurz vorm Start-Termin am 20. 9. 99 wurde das Dreamcast noch mal verschoben.

3. South-Park-Spiele Ob Ego-Shooter oder Quiz-Show: so kultig die Serie, so mäßig die bisher erschienenen Spiele.

4. C&C 3 (PC) Westwood wollte nix falsch machen: spielerisch gut wie immer, aber leider nichts Neues unter der Sonne!

5. Conker's Pocket Tales (GB) Edel-Firma Rare schädigt ihren guten Ruf mit diesem mittelprächtigen Game-Boy-Spiel.

Die größten Hardware-Hits

Digitale Musik für unterwegs: Die neuesten MP3-Player sind sehr leicht zu bedienen

1. MP3-Player Die kleinen, witzigen MP3-Abspielgeräte machen aus dem Internet die reinste Musik-Schatztruhe. Digitaler Sound zum Mitnehmen gehört dank dieser Erfindung zum guten Ton.

2. DVD Die speicherstarke „Digital Versatile Disc" (DVD) erhöht Bild- und Tonqualität von Filmen und Spielen enorm.

3. 3D-Brillen Setzt sie auf, PC-Spieler, und sie geben Euch das Gefühl, wirklich inmitten des Geschehens zu sein!

4. Sega Dreamcast Schnelligkeit, beste Bildqualität und Online-Anschluss sprechen für die erste 64-Bit-Konsole.

5. 3D-Grafik-Chip Die neue Grafikchip-Generation, etwa der GeForce 256, bietet extrem verbesserte Leistung bei Spielen.

Die besten Web-Sites

*Treffpunkt für Schüler im Netz: Auf der Seite **www.learnetix.de** wird in 3D gechattet*

1. www.learnetix.de Andere treffen, ein eigenes Haus im Netz bauen und einfach nur Spaß haben: Learnetix ist Treffpunkt Nummer eins für Schüler im Internet. Mit dabei: Hausaufgabenhilfe.

2. www.totalsouthpark.com Zum Fernsehkult die passende Website: Hier gibt's Infos, Pics und jede Menge Fun.

3. www.mp3-now.com Das neuartige Musikformat MP3 hat das Internet revolutioniert. Hol Dir Player und Sounds!

4. www.powderhausen.com Schneebericht, die besten Pisten und die coolsten Events: alles für Boarder.

5. www.ebay.de Ein Megatrend 1999 waren Auktionen im Web. Ersteigern und versteigern kannst Du super bei Ebay.

des Jahres 1999

Die coolsten Kino-Filme

An der Wende zum nächsten Jahrtausend drehte sich (fast) alles um Endzeitstimmung und wilde Verschwörungstheorien. Darum ist unser Favorit „The Matrix", die abgefahrenste Zukunfts-Utopie des Jahres: Computer halten sich Menschen als Energie-Ressourcen. Die Spezialeffekte sind sensationell.

Ohne Technik-Mätzchen: „Blair Witch Project". Die Horror-Doku liefert den ultimativen Kick für die Fantasie. „Fight Club" zieht gegen Alltagsödnis ins Feld. „Reine Nervensache" verulkt die Mafia. Und der Erotik-Trip „Eyes Wide Shut" verschafft Kubrick einen souveränen Abgang.

1. The Matrix
2. Blair Witch Project
3. Fight Club
4. Reine Nervensache
5. Eyes Wide Shut

Die smartesten TV-Serien

Die Rabauken von „South Park" haben unsere Herzen und Hirne im Sturm erobert. Dabei kommen Eric, Kenny, Stan und Kyle erst mal wie Schnarchsäcke rüber. Sie sind aber boshafter und abgebrühter als „Beavis & Butthead". Unsere „Akte X"-Lieblinge müssen sich diesmal mit Platz zwei begnügen, obwohl Mulder und Scully sich fast geküsst hätten. Aber dafür ist ja in der jetzigen 6. Staffel noch Zeit... Ebenfalls kultig: „Die Cleveren" und die dumpfbackigen „Simpsons". Womit wir bei Stefan Raabs Trash-Show „TV Total" wären. Der Moderator liebt peinliche Auftritte. Dafür lieben wir ihn!

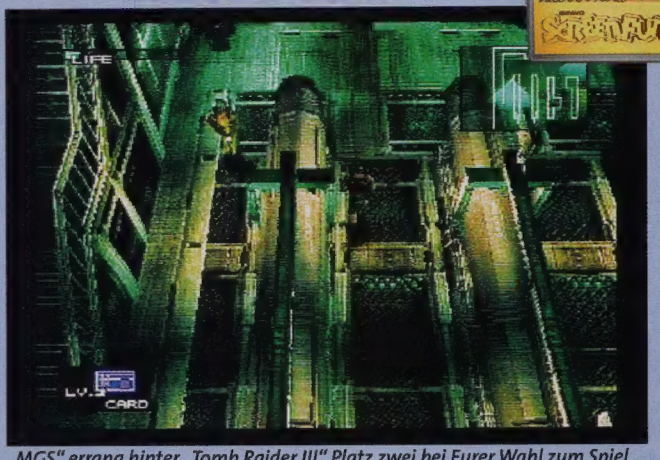
1. South Park
2. Akte X
3. TV Total
4. Die Simpsons
5. Die Cleveren

Die schönsten CD-ROMs

Bezaubert hat uns „Onkel Alberts geheimnisvolles Notizbuch". Auf der Suche nach einem versteckten Schatz lädt das magische Buch am Screen zum Stöbern und Experimentieren ein. Für Technik-Freaks kam „Star Wars Droids" gerade recht. Beim Roboter-Bau werden Grundregeln der Physik spielerisch klar. Robots zum Anfassen bietet das „Lego Mindstorms Robotics Invention System". Tüftler erschaffen damit intelligente Maschinen. Ins alte China entführt Euch das Geschichts-Adventure „Verrat in der verbotenen Stadt". Unschlagbares CD-ROM-Lexikon ist die „Microsoft Encarta 2000 Plus".

1. Onkel Albert
2. Star Wars Droids
3. Lego Mindstorms
4. Die verbotene Stadt
5. Encarta 2000 Plus

Die schönsten Innovationen



„MGS" errang hinter „Tomb Raider III" Platz zwei bei Eurer Wahl zum Spiel des Jahres. In punkto Innovation schubst Solid Snake Lara aber klar beiseite

1. Metal Gear Solid (PS) Nie war es nervenaufreibender, ein Terroristenversteck unbemerkt zu infiltrieren. Unvorsichtige Schritte, leise Geräusche und übermütiger Einsatz lauter Schusswaffen lösten jaulenden Alarm aus. Darüber hinaus bietet „Metal Gear Solid" eine so spannende Story, wie man sie selbst im Kino selten sieht. Klasse!

2. Pokémon (GB) Schon erstaunlich, wie süchtig die Suche nach 150 kleinen Kreaturen machen kann. 20 Millionen haben sich weltweit mit dem Sammelvirus infiziert. Ein Gegenmittel ist nicht in Sicht.

3. Thief – The Dark Project (PC) Der Feind lauert überall, und nur unauffällige Diebe haben in dem außergewöhnlichen Action-Adventure von Looking Glass eine Chance. Ein 3D-Fest für Taktik-Fans.

4. Midtown Madness (PC) Wer sagt, dass Rennspiele nur auf abgesteckten Strecken stattfinden müssen? In Microsofts „Midtown Madness" bretterst Du mit Alltagsfahrzeugen quer durch Chicago.

5. Homeworld (PC) Hier ist zwar die Spielidee alles andere als neu, die Umsetzung aber ultragewitzt. Vor allem die einfach-intelligente Steuerung im 3D-Raum hat einen Innovationspreis verdient.

Was uns bewegte

1. Dreamcast Der Saturn erlosch schnell am Spiele-Firmament und schuf damit Platz für das Dreamcast, die leistungsfähigste Konsole, die es derzeit bei uns zu kaufen gibt.

Segas neue Markthoffnung: Mit dem Dreamcast kannst Du auch im Internet surfen

2. DVD-Player Eine Offenbarung für Kino-Fans wird endlich auch in Europa prominent. Scharfes Bild, satter Ton und viele Extras veredeln Filme und Spiele.

3. TV Total Stefan Raab ist der TV-Star des Jahres: Maschendrahtzaun, SKANDAL!, Winke-Winke, Ö Lapalöma Blanka, Da flippe ich aus, Knallerbsenstrauch, F...

4. Siemens S25 Handys sind gut und schön, aber Siemens' kleines Baby hat uns vollends begeistert – vor allem in Kombination mit dem Palm V.

5. Palm V Dieser Organizer wurde in der Redaktion zur Sucht: Gekoppelt mit dem S25 tauschten wir Melodien und Bilder aus – und surften durchs Internet.

Das weltweite Netz in der Hosentasche: Mit Palm V und S25 gehst Du ins Internet – auch unterwegs

Dreamcast online

Mit Sega ins Internet

Segas brandneue „Dreamarena" verspricht den Zugriff aufs weltweite Web, E-Mails und Online-Spiele für jedermann: SCREENFUN erforscht den Dreamcast-Server, löst mögliche Probleme und informiert Dich über Kosten und Gefahren.

Über ein genügend flottes 33k-Modem geht das Dreamcast online

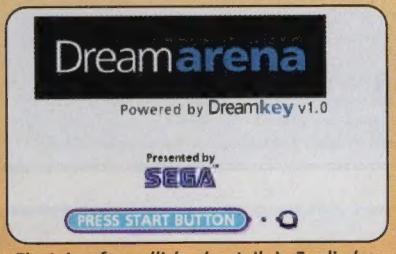
Die Tastatur ist nicht unbedingt nötig, sie erleichtert das Surfen und Mailen aber ungemein

DAS ONLINE-KONZEPT

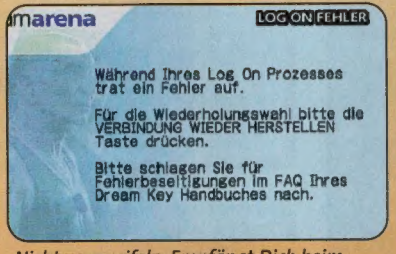
Bei der Vernetzung vieler Computer oder Konsolen sind Probleme häufig vorprogrammiert. Um dem zu entgehen, hat sich Sega für ein zentrales Online-System entschieden. **Die Start-CD (Dreamkey) enthält nur die Zugangssoftware inklusive Internet-Browser. Alle weiteren Funktionen (E-Mail, Hilfe-Archiv) findest Du nach der Installation auf dem Sega-Server.** So müssen die Sega-Programmierer lediglich die Software der „Dreamarena" überarbeiten statt laufend neue Updates verschicken.

Dieses zentrale Konzept hat aber auch seine Nachteile: Während PC-Besitzer ihre E-Mails ohne Internet-Verbindung (also offline) verfassen und dann online versenden, müssen Dreamcast-Surfer alle Nachrichten online schreiben und lesen. Dafür verfügt man laufend über die aktuelle Software, Kompatibilitätsprobleme sind nahezu ausgeschlossen. **Sollte eines Tages der Browser überholt sein, schickt Dir Sega automatisch eine neue Dreamkey-CD – kostenlos.**

Wirf also nicht gleich bei der ersten (meist englischen) Fehlermeldung die Flinte ins Korn: In den meisten Fällen löst Du anfallende Probleme (zum Beispiel dass kein Verbindungsaufbau stattfindet oder dass Deine Zugangsdaten mit anderen verwechselt werden) durch erneutes Einwählen.



Einsteigerfreundlich, aber teils in Englisch (der Internet-Sprache Nummer eins): Dank Dreamkey-Software sind die ersten Online-Gehversuche leicht zu bewältigen



Nicht verzweifeln: Empfängt Dich beim Login diese Fehlermeldung, wählst Du Dich einfach durch Anklicken von „VERBINDUNG WIEDERHERSTELLEN" erneut ein

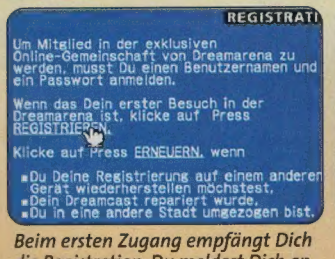
PROBLEMLOS INS INTERNET

Mit dem Kauf eines Dreamcast erwirbst Du bereits alles, was man zum Surfen an einem normalen Telefonanschluss (analog) braucht. Nur Besitzer einer ISDN-Anlage müssen zusätzlich einen Adapter erwerben (siehe Info-Kasten „ISDN-Adapter"), denn das von Sega für die Zukunft angedeutete ISDN-Modem ist noch nicht erhältlich.

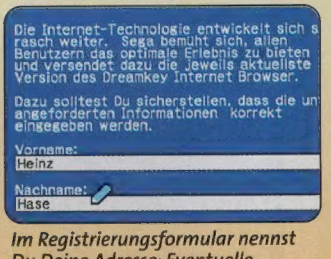
Zudem ist eine Dreamcast-Tastatur (zirka 60 Mark) ratsam. Beim Start der Konsole war sie so begehrt, dass es teilweise zu Liefer-Engpässen kam. Die in Foren und im Netz nötige Texteingabe ist mit dem normalen Pad äußerst nervig und zeitraubend.

Die Installation von Dreamkey-Software und Kabel ist simpel. **Zuerst verbindest Du via Telefonkabel die Konsole mit der Telefonbuchse.** Bei mehreren Buchsen wählst Du die mittlere (TAE-F) – in der steckt normalerweise das Telefon (siehe Info-Kasten „Die Analog-Weiche"). Anschließend legst Du die Dreamkey-CD in Deine Konsole.

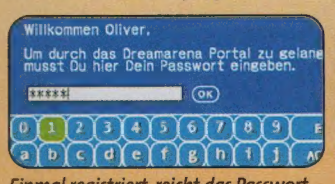
Um über den Sega-Server im Internet zu surfen, meldest Du Dich beim ersten Mal als Neukunde bei Sega an. Wähle im Hauptmenü den Punkt „Registration" und dann die deutsche Landesfahne. Jetzt bist Du im Modem-Menü. Hier kannst Du eine Vorwahl für Telefonanlagen (zum Beispiel „0") eingeben und Dich für Impuls- oder Tonwählverfahren entscheiden. Internet-Profis dürfen Ihr Modem obendrein mit AT-Befehlen konfigurieren. Dann wählt sich das Dreamcast ins Internet, das Registrationsformular erscheint. **Hier gibst Du Deinen Namen, Geburtsdatum, Adresse sowie ein geheimes Passwort an.** Eine kurze Wartezeit vergeht – und Du stehst in der „Dreamarena"!



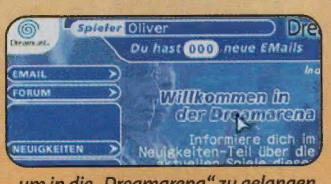
Beim ersten Zugang empfängt Dich die Registration: Du meldest Dich an oder bestückst ein neues Dreamcast mit bestehenden Zugangsdaten



Im Registrierungsformular nennst Du Deine Adresse: Eventuelle neue Dreamkey-Software wird Dir dann automatisch zugeschickt



Einmal registriert, reicht das Passwort...



...um in die „Dreamarena" zu gelangen

Text: Oliver Ehrle, Andreas von Lepel

SONIC: INTERNET-WETTKAMPF

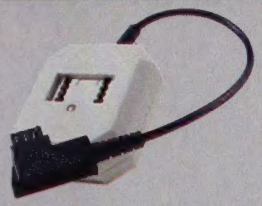
Seit ersten Dezember lockt Sega im „Sonic Adventure"-Wettbewerb mit Hardware, Spielen und anderen Preisen: **Auf der Sonic-Homepage findest Du eine geheime Rennstrecke, die Du auf Dein VMS speicherst (es werden ganze 68 Blöcke von 200 belegt!).** Bis Freitag, den 14. Januar 2000, kannst Du Deinen Hi-Score für die neue „Emerald Coast"-Streckenvariante ins Netz stellen. Der schnellste Raser wird zum „European Sonic Champion" gekürt: Viel Glück (siehe auch „Arena der Träume")!

Abgefahren: Tritt mit Sonic gegen die besten Spieler der Welt an!

INFO

Die Analog-Weiche

Wenn der fürs Dreamcast benötigte Telefonanschluss schon durch ein Telefon belegt sein sollte (und das wird häufig der Fall sein), gibt es zwei Möglichkeiten: Entweder steckst Du immer abwechselnd das Telefon und die Konsole ein (das ist unkomfortabel und schlecht für die Stecker). Oder Du besorgst Dir eine Telefon-Weiche (TAE-F) für zirka 30 Mark. Sie ermöglicht den Anschluss und abwechselnden Betrieb zweier Endgeräte an ein und der selben Buchse.



Mit der Analog-Weiche werden Dreamcast und Telefon an eine Buchse angeschlossen – gleichzeitiger Betrieb ist aber nicht möglich, da beide Signale nur über eine Leitung laufen

Der ISDN-Adapter

Wer zu Hause nur einen ISDN-Anschluss besitzt, (also statt der alten analogen Telefonverbindung bereits eine digitale), benötigt zum Dreamcast-Anschluss einen ISDN-Adapter. Ein derartiges Gerät ist ab 150 Mark erhältlich, wobei die Telekom-Adapter teurer sind.

Ob man die Installation selbst vornehmen kann, hängt vom Modell ab: Einen ISDN-Adapter, in dem bereits alle nötigen Buchsen eingebaut sind, stöpselt man einfach zwischen Dreamcast und Telefonbuchse. Andere erfordern die Montage einer Telefonbuchse: Diese Arbeit darf aber nur ein qualifizierter Telefontechniker übernehmen!

DIE ARENA DER TRÄUME

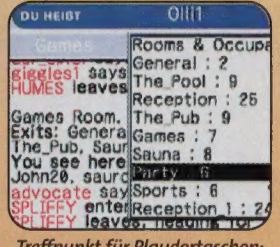
In Segas „Dreamarena" (mit deutscher Benutzerführung) treffen sich Dreamcast-Besitzer: **In Chat-Foren plauderst Du mit Spielern aus England und Frankreich, per E-Mail schickst Du Nachrichten an Bekannte in aller Welt.** Der Menüpunkt „Neuigkeiten" informiert über sämtliche Veränderungen in der „Dreamarena" sowie die neuesten Dreamcast-Spiele. Mit etwas Glück gewinnst Du sogar in einem Online-Wettbewerb, in dem Du Fragen zu „Sonic Adventure" oder „Formel 1" beantworten musst.

Dazu kommt die Test- und Tipps-Rubrik sowie ein Nachrichten-Service. Mit den Zeigefingertasten lassen sich zwei Menüs auf den Schirm rufen, mit denen man zwischen Web, „Dreamarena", Chat und E-Mail wechselt.

Für die Internet-Funktion in Spielen wie „Sonic Adventure" legst Du nicht die Dreamkey-CD in die Konsole, sondern benutzt die Internet-Option im Spiele-Menü: **Das Dreamcast wählt sich dann automatisch ins Netz und sucht die passende Homepage.** Derzeit unterstützen drei Spiele das Internet: Auf der „Formel 1"-Homepage tauschst Du Bestzeiten mit anderen Sega-Schumis und wirst so in ganz Europa bekannt. „Buggy Heat" geht bereits einen Schritt weiter: Speichere ein gefahrenes Rennen auf VMS, und die Konsole errechnet daraus ein AI-Profil (Künstliche Intelligenz). Ähnlich der Rennspiel-typischen „Ghost"-Funktion können nun andere Spieler mit Deinem digitalen AI-Raser um die Wette fahren. Statt dem Replay nur schnurstracks zu folgen, reagiert Deine AI sogar auf Abdrängmanöver und Rempler!

Nicht nur zum Up- oder Downloaden geht's mit „Sonic Adventure" ins Netz: Auf der dazugehörigen Homepage berät Dich der A-Life-Doktor beim Training Deiner Schützlinge, im Kindergarten trifft Dein VMS-Hosenmatz auf Artgenossen. Weitere Turniere und Bonusmodi werden folgen.

Übersichtliche Menüs: Deine E-Mails gibst Du in einer einfachen Online-Maske ein



Treffpunkt für Plaudertaschen: Im Chat unterhältst Du Dich mit Spielern in ganz Europa

Mit dem WWW-Browser besuchst Du Homepages von Firmen und Privatleuten

ELTERN, AUFGEPASST!

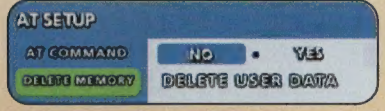
Wenn Eltern das Stichwort „Internet" hören, denken sie oft auch an freizügige Homepages, Pornografie und Gewalt. Sich der jugendlichen Zielgruppe bewusst, hat Sega vorgesorgt und einen Internet-Filter in den Dreamcast-Browser eingebaut: **Der Zugriff auf Homepages mit anstößigem Bild- und Info-Material ist fast unmöglich.** Nur der Hauptbenutzer selbst kann diesen Filter ausschalten: Besorgte Eltern führen also die Erstregistrierung mit einem geheimen Passwort durch und melden dann ihr Kind als Zweitbenutzer an. **Damit kann ein minderjähriger Spieler nach Herzenslust surfen, E-Mails versenden und online spielen, hat aber keine Macht über den Filter.**

Es gibt allerdings einen offensichtlichen Weg, die Sperre zu umgehen: Löscht ein Zweitbenutzer alle Zugangsdaten und meldet sich als neuer Kunde an, wird er zum Hauptbenutzer. **Wir raten besorgten Eltern darum zum regelmäßigen Besuch in der „Dreamarena":** Ein kurzer Login genügt, um ihre Einstellungen zu kontrollieren.

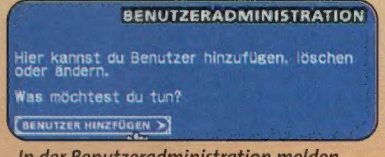
Auch die Angst vor hohen Telefongebühren schreckt oft vom Internet ab. Doch beim Dreamcast sind die Gebühren günstig (billiger City-Tarif der Viag Interkom):

Tageszeit	Minuten-Preis
5 bis 9 Uhr	*4,8 Pfennig*
9 bis 18 Uhr	*8,0 Pfennig*
18 bis 21 Uhr	*4,8 Pfennig*
21 bis 5 Uhr	*3,0 Pfennig*

Por-NO! Der Internet-Filter verwehrt den Zugriff auf Seiten mit anstößigem Inhalt



Sicherheitslücke: Auch Zweitbenutzer dürfen alle Zugangsdaten für die „Dreamarena" löschen – sie zerstören damit aber auch die Daten des Erstbenutzers!



In der Benutzeradministration melden zum Beispiel Eltern ihre Kinder als Zweit-User an und behalten so die Kontrolle

FAZIT

An die Arbeit, Sega!

Mit dem Online-Zugang des Dreamcast wurde ein mutiger erster Schritt ins Kommunikationszeitalter auch für Konsolenspieler gemacht. Die guten Verkaufszahlen (besonders in den USA) bestätigen das innovative Konzept – jetzt liegt es allein an Sega, die Kapazitäten ihrer Server zu erhöhen, die noch vorhandenen Fehler auszubügeln und die Entwicklung Internet-tauglicher Spiele zu fördern.

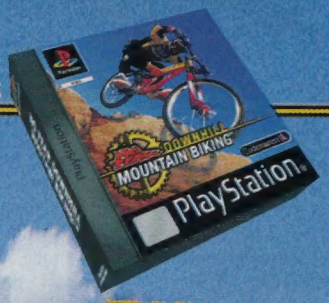
- **World Wide Web, E-Mails und Chat: Das Dreamcast bietet den Internet-Zugang für jedermann**
- **Gegen- und miteinander zocken: Viele zukünftige Spiele unterstützen die Verbindung übers Internet**
- **Keine Provider-Gebühren, nur Verbindungskosten zum Ortstarif**
- **Serverkapazitäten noch zu gering, oft langsamer Verbindungsaufbau**
- **Echte Multiplayer-Spiele übers Internet erst ab etwa März 2000**

No Fear DOWNHILL MOUNTAIN BIKING™

Der absolute Bike-Wahnsinn

In Kooperation mit GIANT BICYCLES

www.mountainbiking.co.uk



VERRÜCKT NACH DOWNHILL? DANN KLEMM' DICH HINTER DIESEN LENKER!

Vier Kameraperspektiven

Erlebe den ultimativen Geschwindigkeitsrausch in der Ego-Perspektive

Trick Trail

Beweise Deine Kontrolle über das Bike durch stylische Airtricks

Mehrspieler-Modus

Rasante Downhill Competitions für bis zu vier Spieler

Bike Setup

Verbessere die Fahrphysik Deines Bikes durch 13 weitere Komponenten

From the people who brought you Colin McRae Rally™

DUAL SHOCK™

PlayStation

PC CD ROM

UDS

Codemasters®

© 1999 The Codemasters Software Company Limited. "Codemasters"® is a registered trademark owned by Codemasters Limited. "No Fear" is a registered trademark of No Fear, Inc. The Ultimate Downhill Mountain Biking game is licensed by GIANT UK Ltd. and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks are the property of their respective owners.

GRAN TURISMO 2

Was lange währt, wird hoffentlich wirklich gut: An „Gran Turismo 2" zieht Sony jetzt die letzten Schrauben fest.

Im Sommer 1998 wurde das Rad neu erfunden – zumindest das digitale. „Gran Turismo" setzte auf Anhieb neue Maßstäbe im Rennspiel-Genre und wurde nicht umsonst „The Real Driving Simulator" genannt: Eine atemberaubend realistische Fahrphysik und viele Tuning-Möglichkeiten adelten den Playstation-Racer.

Eigentlich hätte der zweite Teil dieser Tage schon in den Regalen stehen sollen. Doch Sony will nichts dem Zufall überlassen und verpasst „Gran Turismo 2" noch den letzten Schliff.

Eine der wichtigsten Neuerungen: der erweiterte Fuhrpark. So sollen nicht nur über 500 blank polierte PS-Karossen die Polygon-Garagen zieren, auch europäische Automarken sind verstärkt im Spiel anzutreffen. Den Führerschein erwirbst Du wie in Teil eins durch Prüfungen. Damit erschließen sich Dir erst nach und nach alle Strecken – über 20 sind versprochen. Sie sollen noch länger und spektakulärer ausfallen als beim Vorgänger. Steile Abfahrten und scharfe Kurven werden dann nichts Ungewöhnliches mehr sein.

Doch soll das Spiel nicht in die Arcade-Ecke à la „Ridge Racer" abdriften. Dafür sorgen umfangreiche Tuning-Optionen: Nahezu bis zur kleinsten Schraube lassen sich die Wagen manipulieren, um noch mehr Motorleistung auf den Asphalt zu bringen. Wie es sich gehört, lassen sich die Rennen anschließend wieder in einem Replay genießen, das diesmal mit noch dramatischeren Perspektiven und Kamerafahrten aufwarten wird. So kannst Du Fahrfehler noch besser analysieren und Dich leichter steigern.

Kurzum: Es steht ein Nachfolger des erfolgreichen Playstation-Rennspiels ins Haus, der zahllose Neuerungen unter der Haube haben wird. Wer es bis zum Frühjahr ohne Fahrtwind nicht aushält, kann sich den preisgünstigen Platinum-Erstling für 50 Mark zu einer Probefahrt holen – der stellt weiterhin eine Klasse für sich dar.

Die neuen Euro-Autos

Alfa Romeo 145 2,0 Cloverleaf – der Beitrag Italiens zum neuen „GT"

Rover Mini Mark I – nicht sehr schnell, aber praktisch für die Großstadt

Opel Vectra 2,0 16V – Dieses Opel-Modell ist ein echter Verkaufsrenner

Volkswagen Beetle 2,0 – Der VW-Käfer-Nachfolger ist schon jetzt weltberühmt

Porsche RUF BTR (mit 964 Karosserie) – Diese Marke darf nicht fehlen!

Drei Schwierigkeitsgrade sollen „Gran Turismo 2" für jedermann spielenswert machen

Das Replay ist ein grafischer Leckerbissen, in dem die Autos besonders gut aussehen

Der Vorgänger war fast perfekt. Die Erwartungen an „GT 2" sind groß

Vor allen Rennen kannst Du Dein Fahrzeug in eine andere Farbe umlackieren

Die Grafik ist noch detaillierter als in Teil 1. Man kann sogar die Opel-Ringe erkennen

In gesponserten Autos geht es bald wieder auf Rallye-Pisten

BRAVO SCREENFUN AKTION!

1000 Bestzeiten zum Speichern – und alles auf eine Memory Card? Kein Problem mit „Dexdrive" von Interact. Damit bunkerst und tauschst Du Spielstände auf PC. Wir verlosen drei! Wie Ihr mitmachen könnt, erfahrt Ihr auf der Jackpot-Seite 174. Aktionsschluss ist der 19.1.2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

PC | N64 | DC | D

Gran Turismo 2
Rennspiel

Start: Frühjahr 2000

Polyphony Digital/Sony | für 1-2 Spieler

Dem König der Fahrsimulationen wird noch der letzte Schliff verpasst, um fürs neue Jahrtausend gerüstet zu sein

Text: Michael Martin

TOY STORY 2

Krieg im Kinderzimmer – schuld daran sind wieder die Spielsachen aus „Toy Story". Das Jump&Run zum neuesten Disney-Streifen lässt's krachen.

Die Spielsachen trauern um ihren Freund Woody – doch Buzz Lightyear (l.) plant schon die Rettung des Gekidnappten

Das Leben von Spielzeug kann ja so kurz sein! An Silvester etwa werden jedes Jahr etliche Actionfiguren und Plastikautos mit Chinaböllern ins Nirwana gesprengt. Und in „Toy Story 2" verschwinden Spielsachen genau so dramatisch.

Der Pechvogel im Spiel und Film gleichen Titels heißt Woody – er war schon die Hauptfigur des ersten Teils. Woody wird versehentlich von einem Handwerker „entführt". Während alle anderen Spielsachen noch schockiert am Fenster stehen, macht sich Weltraum-Held Buzz Lightyear gleich zur Rettungsaktion auf. In der Videospiel-Umsetzung übernimmst Du Buzz' Rolle und durchforstest die Nachbarschaft nach nützlichen Gegenständen und natürlich nach Deinem Freund. Mit der Laserkanone im Arm wehrt sich Buzz gegen fieses Spielzeug, und dank seiner ausklappbaren Flügel kann er sogar gleiten.

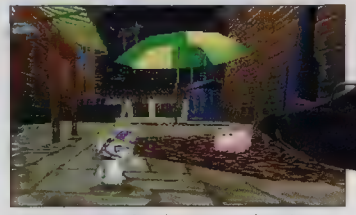
Angereichert mit Original-Ausschnitten aus dem Kinofilm, der im Februar bei uns anlaufen soll, wird dieses Jump&Run für „Toy Story"-Fans sicher sehr interessant. Alle anderen Spieler dürfen sich natürlich genauso auf ein knallbuntes Abenteuer freuen, an dem zur Zeit noch mit Hochdruck gearbeitet wird.

PC	D
Toy Story 2	
Jump&Run	
Start: Januar 2000	
Activision/Disney	für 1 Spieler

Das Spiel „Toy Story 2" ist auf dem besten Weg, genauso unterhaltsam zu werden wie der gleichnamige Film

Die Zielsuchfunktion des Armlasers leistet schon im ersten Level gute Dienste (PS)

Auf dem Dachboden greift ein batterieschwacher Roboter Buzz an (PS)



Wenn Du Specky, dem Sparschwein, 50 Münzen gibst, hilft es Dir weiter (PS)

Explosiv: Unter Rutschen und Schaukeln tobt ein wahrer Krieg der Spielzeuge (PS)

Fliegeralarm: Das Modellflugzeug schießt mit scharfer Munition (PS)

INFO

Die Macher: Pixar

Das Tochterunternehmen Pixar wurde 1979 von LucasFilm gegründet, um Computerprogramme herzustellen. Damit sollten die Kollegen von ILM (Industrial Light & Magic) Spezialeffekte produzieren.

1986 kaufte Apple-Gründer Steve Jobs die Firma auf, und man spezialisierte sich auf computeranimierte Kurzfilme und Werbespots. In hübscher Regelmäßigkeit sahnten die Pixar-Kurzfilme von Regisseur John Lasseter einen Oscar nach dem anderen ab.

1991 schloss Pixar mit Disney einen Vertrag über drei abendfüllende Filme ab: „Toy Story", „Das große Krabbeln" und „Toy Story 2" – ab Februar im Kino.

Steve Jobs hat nicht nur Apple gegründet, sondern auch Pixar zu Größe verholfen

Diesen Typ musst Du retten: Cowboy Woody

Text: Christian Henning · Fotos: Bauer Publishing Co. (2)

Baldur's Gate II: Shadows of Amn

Auf ihn mit Gebrüll! Tapfer legen sich die Helden mit dem Otyugh-Monster an

Die Hintergrund-Details kommen bei höherer Auflösung besser zur Geltung

Vor einem Jahr fesselte das Mammut-Rollenspiel „Baldur's Gate" ein Millionenpublikum. Bei der Mischung aus anspruchsvollen Regeln, einer durchdachten Bedienung, schöner Grafik und taktischen Kämpfen konnte man wochenlang in den Gefilden der Forgotten Realms abtauchen. Kein Wunder, dass Interplay eine Fortsetzung zu diesem Riesenhit angekündigt hat.

Bei „Baldur's Gate II: Shadows of Amn" gehen die Programmierer auf Nummer sicher. Am grundsätzlichen Spielprinzip ändert sich ebenso wenig wie am Grafikstil. Dafür werden die handgezeichneten Hintergründe beim Nachfolger in einer Auflösung von 800 x 600 Pixel dargestellt. Beschleunigerkarten sorgen für feinere Lichteffekte.

Du wirst rund 100 Quests erleben, die es in sich haben. Du wirst gegen noch härtere Monster kämpfen und neue, mächtige Zaubersprüche lernen.

Die Interaktionen zwischen den Mitgliedern der Party werden ausgebaut, romantische Verstrickungen inklusive. Du kannst künftig sogar Großgrundbesitzer werden und in einer speziellen Mission einen „Stronghold" verdienen. Von dieser Heimatburg aus regiert man die angrenzende Provinz und erhält dafür einen Erfahrungspunkte-Bonus. Das ist aber nur eine Nebenaufgabe – Dein Hauptziel ist die Vernichtung eines noch geheimen Oberbösewichts.

PC PS N64 DC **E/D**

Baldur's Gate II: Shadows of Amn
Rollenspiel

Start: September 2000

Bioware/Interplay | für 1-6 Spieler

Der Nachfolger von „Baldur's Gate" will protzen: stärkere Monster und Helden, mehr Zauber und Missionen

Thandor – Die Invasion

Boom! Die „Thandor"-Explosionen sehen ausgesprochen gut aus

Ahoi! Neben Landeinheiten wird es auch Schiffe und Flieger geben

Die Zeiten, in denen deutsche Spiele-Entwickler und ihre Produkte belächelt wurden, sind spätestens seit namhaften Verkaufsschlagern wie „Die Siedler III" oder „Anno 1602" vorbei. Jetzt will ein junges deutsches Entwicklerteam das heiß umkämpfte Genre der Echtzeit-Strategicals aufmischen.

Mit „Thandor – Die Invasion" feiern die Entwickler Planet4 ihren Computerspiel-Einstand. Und der sollte gelingen, denn schon vorab beeindruckt das Strategical mit der tollen Optik. Die detailreiche 3D-Grafik inklusive schöner Schatten- und Explosionseffekte wirkt dabei nie unübersichtlich.

Doch auch spielerisch will „Thandor" überzeugen und Westwoods „C&C 3" in den Schatten stellen. **Vor allem die große Anzahl an Waffensystemen, Luft-, Wasser- und Bodeneinheiten soll Abwechslung bieten.** Im Forschungsteil kannst Du sowohl Upgrades für Deine Gebäude als auch bessere Waffensysteme und Fahrzeuge entwickeln. Ein weiteres Highlight ist wohl das „True-Line-of-Sight"-System. Es macht möglich, das Sichtfeld der Einheiten in Abhängigkeit von der Höhe und Gestalt des Geländes exakt zu berechnen. So hast Du zum Beispiel von Anhöhen eine gute Rundumsicht und bist für Feinde kaum auszumachen.

Wie gut sich „Thandor" spielt, erfährst Du in der nächsten SCREENFUN.

PC PS N64 DC **D**

Thandor – Die Invasion
Echtzeit-Strategiespiel

Start: Januar 2000

Planet4/Innonics | für 1-8 Spieler

Neues aus deutschen Landen: 3D-Echtzeit-Strategie mit schnörkelloser Optik und stattlichem Zeug zum Hit

Cool Boarders 4

Platz da: Du kannst zwar rempeln, musst aber mit Zeitstrafen rechnen

Blitzer im Schnee und kantige Figuren: Die Grafik wirkt noch sehr unfertig

Nicht nur Lara Croft bringt es auf vier Abenteuer. Zur kalten Jahreszeit arbeitet Sony fieberhaft am dritten Nachfolger des erfolgreichen Snowboard-Spiels „Cool Boarders".

Nachdem Du auf zwei amerikanischen Pisten Dein Können auf dem Board unter Beweis gestellt hast, werden zusätzliche Strecken auf der ganzen Welt freigeschaltet. Dort geht es aber nicht nur um Bestzeiten:

Verschiedene Spielmodi laden Dich zu Abfahrtsrennen ein, bei denen Du die Computer-Konkurrenz auch mit dezenten Fausthieben den Schnee küssen lässt. Andere Pisten sind dank hoher Berge und grüner Stahlkonstruktionen eigens für spektakuläre Stunts geschaffen. Durch Überschläge und Umdrehungen erringst Du Punkte – natürlich nur, wenn Du nach vollendetem Stunt auch wieder mit dem Board zuerst im Schnee landest.

Leider wird die viel versprechende Pisten-Party nicht mehr im tiefsten Winter, sondern erst im Frühjahr startklar. Auf den schnellen Strecken tauchen derzeit immer noch ein paar hässliche schwarze Polygonblitzer auf. Außerdem fallen die Charaktere bis jetzt sehr kantig aus. Hoffentlich verfällt das Entwicklerteam nicht in den Winterschlaf, sondern nutzt die verbleibende Zeit dazu, „Cool Boarders 4" auch optisch ansprechend zu gestalten.

PC N64 DC **E/D**

Cool Boarders 4
Sportspiel

Start: März 2000

Sony | für 1-2 Spieler

Let it snow: Action im Schnee mit zahlreichen unterschiedlichen Spielvarianten, die für Fun sorgen sollen

Wann kommt was?

Januar 2000

PC PS N64 DC
Southpark Rally
Acclaim – Rennspiel

PC PS N64 DC
Final Fantasy VIII
Squaresoft – Rollenspiel

Februar 2000

PC PS N64 DC
Gran Turismo 2
Sony – Rennspiel

PC PS N64 DC
Anstoß 3
Ascaron – Fußballmanager

PC PS N64 DC
Castlevania 2
Konami – Action-Adventure

PC PS N64 DC
C&C 3 Mission-CD: Feuersturm
Westwood – Echtzeit-Strategie

März 2000

PC PS N64 DC
Beatmania: Europäische Edition
Konami – Musikspiel

PC PS N64 DC
Der Clou! 2
NEO – Strategiespiel

PC PS N64 DC
Stupid Invaders
Ubi Soft – Adventure

PC PS N64 DC
Diablo II
Blizzard – Action-Rollenspiel

April 2000

PC PS N64 DC
Star Wars Ep.1: Jedi Power Battles
LucasArts – Actionspiel

PC PS N64 DC
Suikoden II
Konami – Rollenspiel

Mai 2000

PC PS N64 DC
Blade
Gremlin – Action-Adventure

Alle Angaben ohne Gewähr

Text: Knut Gollert, Heinrich Lenhardt, Christian Henning

TOP-SPIELE IM HEFT

Die besten getesteten Spiele der letzten Monate

Final Fantasy VIII — 1
PS Rollenspiel
Grafik 1 | Sound 3 | Dauerspaß 1

Age of Empires II — 1
PC Strategiespiel
Grafik 1 | Sound 2 | Dauerspaß 1

Pokémon — 1
GB Adventure
Grafik 2 | Sound 2 | Dauerspaß 1

Dino Crisis — 1
PS Action-Adventure
Grafik 1 | Sound 1 | Dauerspaß 1

Mario Golf — 1
N64 Sportspiel
Grafik 2 | Sound 2 | Dauerspaß 1

Pokémania weltweit

Der Film bricht alle Rekorde

Pokémon sind weltweit die Nummer 1 – als Bildkarte, Spielzeug, Videospiel und TV-Serie. Jetzt haben der zehnjährige Trainer Ash Ketchum und das gelbe Pokémon Pikachu auch die letzte Bastion erobert: Hollywood.

In nur fünf Tagen spielte das Kino-Abenteuer „Pokémon – The First Movie" 52,1 Millionen Dollar ein: der beste Fünf-Tage-Start in den USA im November. Nicht einmal die Disney-Studios haben das mit einem ihrer erfolgreichen Animationsfilme („Tarzan") geschafft!

Pikachu und Ash bekommen es im Film mit drei Pokémon zu tun: den neuen Marill und Snubble sowie Mewtwo, einem geklonten Kotzbrocken, der an Darth Vader erinnert. Ihm zur Seite stehen Pip-Squeak (Mix aus Monster und Maskottchen) und das Team Rocket. Der Deutschlandstart ist noch offen.

Feindliche Gesinnung: zwei Girls aus dem Team Rocket

N64 + 64DD

Leider nur für Japan

Nun ist es endgültig. Das Zusatzlaufwerk 64DD fürs N64 erscheint jetzt leider nur in Japan, mit einer Auflage von 100.000 Stück. Im Starter-Kit enthalten ist das 64DD-Laufwerk, N64-Modem, RAM-Pak und die Internet-Software auf Diskette. Der Internet-Zugang ist nur im Großraum Tokio durch den Anbieter „Randnet" möglich.

Der Mitgliedspreis beträgt zirka 50 Mark im Monat. Dafür kann man surfen, mailen und Add-Ons aus dem Netz downloaden.

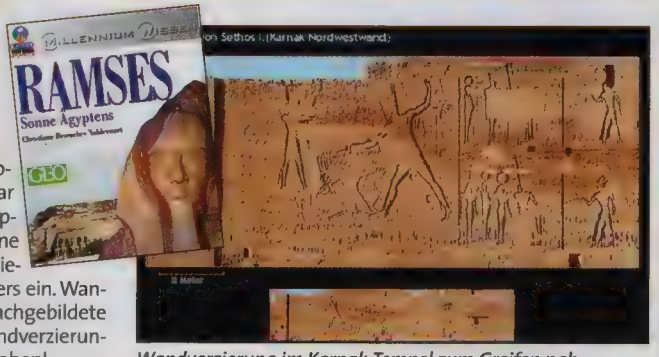
Nur in Japan: die neue Cartridge fürs 64DD

Pharao

Abenteuer Ägypten

Kriege, Tempel und wertvolle Monumente: Pharao Ramses II. war eine große Nummer im alten Ägypten. Mit der CD-ROM „Ramses: Sonne Ägyptens" tauchst Du in die faszinierende Welt des mächtigen Herrschers ein. Wandere durch dreidimensional nachgebildete Grabkammern und erforsche Wandverzierungen und Hieroglyphen. Zum Reingraben!

Preis: ca. 80 Mark; Macher: USM, 80539 München



Wandverzierung im Karnak-Tempel zum Greifen nah: In vergrößerter Ansicht kannst Du Inschriften erforschen

Günstig ins Netz

Rein ins Surfvergnügen! Für alle Internet-Neueinsteiger werten wir jeden Monat die günstigsten Internet-Provider aus. Die Tabelle zeigt jeweils die drei billigsten Angebote für eine monatliche Surfzeit von durchschnittlich 50, 20 oder 5 Stunden. Such aus, was für Dich passt. Die Telefonkosten sind bei allen Angeboten inbegriffen und beziehen sich auf die Zeit von 18 bis 21 Uhr.

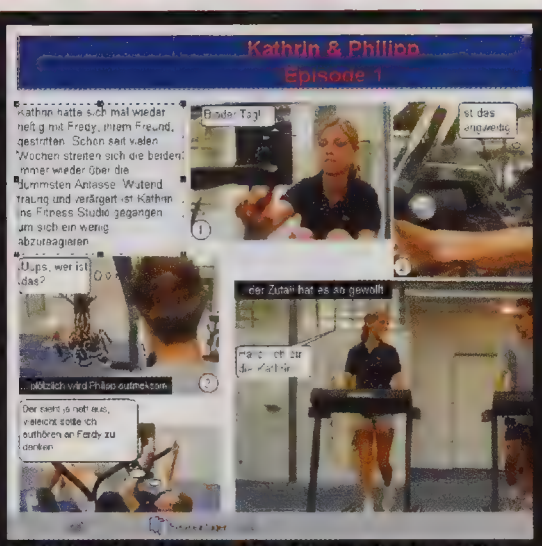
Anbieter & Tarif	Monatliche Grundgebühr	Preis pro Online-Minute	Telefon-kosten	Gesamtkosten Online	Info-Telefon/Fax	
Mobilcom Power	entfällt	3,3 Pf	inbegriffen	99,00 DM	(01805) 01 92 90	50 Stunden Surfzeit
Surf 1 – Surf 40	78,00 DM	3,9 Pf (40 Freistunden)	inbegriffen	101,40 DM	(06561) 955 60	
Talknet 1000	34,90 DM	3,49 Pf	inbegriffen	104,84 DM	(01805) 38 38	
Surf 1 – Surf 20	39,00 DM	3,9 Pf (20 Freistunden)	inbegriffen	39,00 DM	(06561) 955 60	20 Stunden Surfzeit
Mobilcom Power	entfällt	3,3 Pf	inbegriffen	39,60 DM	(01805) 01 92 90	
Talknet 1000	34,90 DM	3,49 Pf	inbegriffen	42,00 DM	(01805) 38 38	
Mobilcom Power	entfällt	3,3 Pf	inbegriffen	9,90 DM	(01805) 01 92 90	5 Stunden Surfzeit
Germany.net	entfällt	3,9 Pf	inbegriffen	11,70 DM	(069) 63 20 01	
Surf 1 – Surf Basic	entfällt	3,9 Pf	inbegriffen	11,70 DM	(06561) 955 60	

Ash (l.) und Pikachu müssen sich mit dem üblen Mewtwo (vorne) rumschlagen

Foto-Love

Bau eigene Storys

Liebt Kathrin Fredy oder will sie was von dem sexy Boy Philipp? Du allein entscheidest, wie die Story verlaufen soll. Das Programm „Soapy Pictures" liefert Fotos von Leuten in unterschiedlichen Situationen. Aus ihnen baust Du eigene Foto-Love-Storys. *Preis: zirka 50 Mark; Macher: RTL, 50898 Köln*



Geschichten basteln, wie es Dir gefällt: Aus einzelnen Bildern und selbst getexteten Sprechblasen entsteht eine Love-Story

Komfort für SMS-Fans: Mit dem Chatboard tippt sich's leichter

Handy-Tastatur

Komfortabel tippen

Kurze Messages per Handy verschicken macht Laune. Doch bis man Buchstabe für Buchstabe den Text verfasst hat, wird fast der Finger wund. Wer ein Ericsson Handy hat, kann künftig bequemer tippen. „Chatboard" heißt die kleine Tastatur zum Anschließen ans Handy. Die praktische Erfindung soll Anfang 2000 für rund 80 Mark bei uns erhältlich sein. *Info: www.ericsson.de*

Sag's der Uhr

Diktiergerät am Arm

Fast wie bei James Bond: Mit der „Casio Easy Rec" hast Du nicht nur einen Zeitmesser am Handgelenk, sondern gleichzeitig auch ein Diktiergerät. Bis zu 30 Sekunden lange Sprachnachrichten kann die Uhr speichern und später zu gewünschter Zeit wieder abspielen.

Das Topmodell „DBC-V500-7" enthält zusätzlich einen Taschenrechner und eine Datenbank für 20 Namen und Telefonnummern. Es kostet rund 170 Mark. Für die Basisversion zahlt man zirka 90 Mark. *Info: www.casio.de*

Uhren als Rekorder: die „Easy Rec"-Serie

Rhona Mitra hat ihr Album selbstbewusst „Female Icon" getauft – weibliche Kultfigur. Stimmt!

Lara & Rhona

Pop-Girls

Lara Croft, Waffen tragende Superfrau, hat ihre Vorliebe für Popmusik entdeckt – und bei der Plattenfirma XIII BIS Records ein Album mit Top-Produzent Dave Stewart (Eurythmics) eingespielt. Wie das geht? Ganz einfach:

Rhona Mitra hat dem virtuellen Babe ihre Stimme geliehen. Die Schauspielerin gilt unter Fans als perfekte Lara-Figur, vor Sandra Bullock, Elizabeth Hurley und Catherine Zeta-Jones! Darum darf sie ihr Debütalbum „Female Icon" auch unter Laras Namen veröffentlichen. Und Euch sexy Songs bescheren! *Im Schallplattenhandel, ca. 35 Mark*

TICKER

Walkman wird zur HiFi-Anlage

Mit den silbernen Aktiv-Lautsprechern SRS-Z1 und dem mitgelieferten Verstärker von Sony wird aus jedem Walkman oder tragbaren CD-Player eine leistungsstarke Hifi-Anlage. Die Mini-Boxen liefern dank spezieller Magnet-Technologie satte Bässe und fast klirrfreie Höhen. Der Übertragungsbereich liegt zwischen 60 und 20.000 Hz. Die Boxen können auch am PC angeschlossen werden, und sie kosten rund 300 Mark.
Info: Sony: (08105) 25 25 86

Halali zur Hexenjagd

Neues Gruselfutter für Deinen PC: Der derzeitige Kino-Horrorhit „The Blair Witch Project" erscheint im Jahr 2000 als Computerspiel. Die Entwicklerfirma Terminal Velocity will sich in ihrem Action-Adventure genau an die Kinovorlage halten.

Auch im Spiel gehen also drei US-Studenten in den Wäldern von Maryland auf Hexenjagd. Die Suche ist anscheinend erfolgreich – die drei furchtlosen Akademiker verschwinden auf Nimmerwiedersehen im Unterholz. Die definitive Erklärung, warum sie sich in Luft auflösen, wird hoffentlich im Spiel nachgereicht.

Der „Might & Magic"-Star

Der Kampf war hart, aber herzlich: „Heroes of Might & Magic III"-Spieler aus ganz Deutschland trafen sich im November 99 zum Strategie-Showdown in Spandau. In der dortigen Endausscheidung, die von Entwickler Ubi Soft ausgetragen wurde, lieferten sich die 16 besten Fantasy-Generäle eine heiße Schlacht. Auf eigens für dieses Event entwickelten, besonders fiesen Landschaftskarten traten jeweils zwei Streithähne gegeneinander an. Als Sieger aller Klassen ging der Hamburger Student Lars Hoops vom Schlachtfeld.

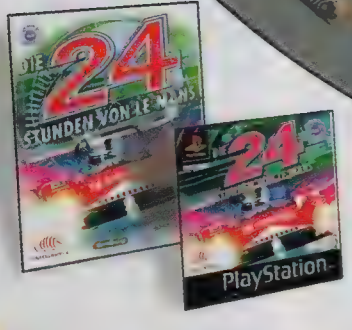
PC CD ROM

PlayStation™

24 Stunden Vollgas

WER SCHLÄFT – VERLIERT!

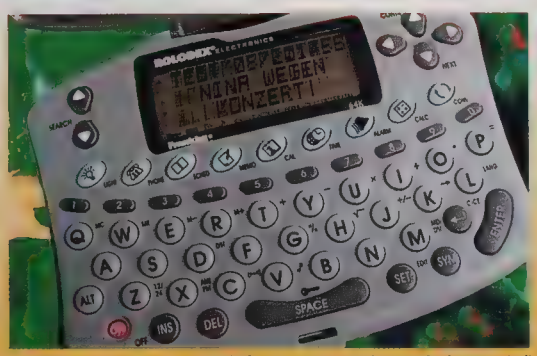
24 Stunden und die größte Herausforderung Deines Lebens liegen hinter Dir. Die letzte Runde liegt vor Dir.
Du konnst es schaffen. Le Mans pumpt Dich wie ein Adrenalin-Stoß durch ein Round-the-clock-Rennen.
Das offizielle Spiel zu "Die 24 Stunden von Le Mans" läßt Dir keine Sekunde Ruhe.



DIE 24 STUNDEN VON LE MANS

INFOGRAMES EUTECHNYX

© 1999 Infogrames Multimedia. Developed by Eutechnyx™ Ltd. All Rights Reserved. The "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



Merkt sich Termine und Telefonnummern: der „Rolodex RF 64"

Alles-Merker

Superhirn zum Mitnehmen

In welchem Kino warst Du doch gleich mit Gabi verabredet? Und wann wolltest Du mit Nina ins Konzert gehen? Damit Du bei allen Terminen einen klaren Kopf behältst, gibt es den „Rolodex RF 64". Das schlaue Gerät merkt sich nicht nur sämtliche Verabredungen für Dich, sondern speichert auch Telefonnummern. Insgesamt bietet der 64 KByte große Chip Platz für etwa 1000 Einträge. Außerdem lässt er sich auch als Taschenrechner verwenden. Der Organizer kostet rund 50 Mark und ist im Fachhandel erhältlich.

Game Cam

Nix für Couchpotatoes

Daddeln macht fett, denken manche Eltern und jagen ihre Kinder an die frische Luft. Die Firma Reality Fusion setzt mit der „Game Cam" dagegen. An den PC wird eine Kamera angeschlossen, die die Bewegungen des Spielers analysiert und ins Spiel auf den Screen überträgt. Nur wer richtig rumturnt, gewinnt. Die Game Cam wird mit sechs verschiedenen Sportspielen geliefert. Bis jetzt ist sie nur in Amerika zu haben. Ob und wann sie nach Deutschland kommt, ist noch offen.

Foto: Christian Vogel (1)

Fit mit PC: Die „Game Cam" wird mit sechs Sportspielen geliefert

„Quick Cam Web" und die passende Software ergeben zusammen die „Game Cam"

Wer sich beim Karate nicht bewegt, kriegt im Spiel eins auf die Nase

Die Kamera überträgt Deine Bewegungen in das virtuelle Basketballspiel

Aktuelle Mission-CDs im Überblick

„C&C 2" schon dreimal durchgespielt? „Die Siedler III" zu leicht? Kein Problem! Hier findest Du aktuelle Add-Ons und Mission-CDs zu vielen erstklassigen PC-Spielen.

Titel	Genre	Hersteller	Preis	Note
Airline Tycoon – First Class	Strategie	Sunflowers	ca. 30 DM	3
Anno 1602 – Neue Inseln, neue Abenteuer	Strategie	Sunflowers	ca. 40 DM	2
Baldur's Gate: Legenden der Schwertküste	Rollenspiel	Interplay	ca. 40 DM	2
Command & Conquer 2 – Vergeltungsschlag	Strategie	EA	ca. 30 DM	4
Diablo: Hellfire	Rollenspiel	Sierra	ca. 30 DM	2
Die By The Sword: Schwert des Schicksals	Adventure	Interplay	ca. 50 DM	2
Die Siedler III: Das Geheimnis der Amazonen	Strategie	Blue Byte	ca. 60 DM	2
Dungeon Keeper: The Deeper Dungeons	Strategie	EA	ca. 30 DM	2
Grand Theft Auto: London 1969	Action	BMG	ca. 30 DM	2
N.I.C.E. 2 Tune Up	Rennspiel	Synetic	ca. 30 DM	2
Pizza Syndicate: Mehr Biss	Strategie	Software 2000	ca. 30 DM	2
Railroad Tycoon: Das zweite Jahrhundert	Strategie	Take 2	ca. 40 DM	2
RollerCoaster Tycoon: Added Attraction Pack	Strategie	Microprose	ca. 50 DM	1
StarCraft Expansion: Brood War	Strategie	Sierra	ca. 40 DM	1
Unreal: Return to Na Pali	3D-Shooter	GT	ca. 40 DM	1

Messer für alle Computer-Fälle: das „Cybertool"

Cybertool

Schrauben ohne Ende

Für PC-Bastler das richtige Werkzeug: Das Taschenmesser „Cybertool" enthält 13 verschiedene Schraubenschlüssel, mit denen man jedem Computer zu Leibe rücken kann. Das praktische Werkzeug wird von der Firma Victorinox hergestellt und kostet zirka 100 Mark.

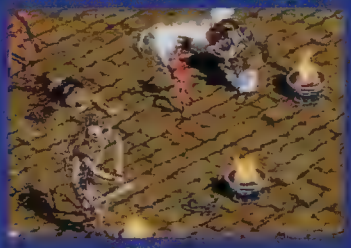
TICKER

Die Party geht weiter

Alle Jahre wieder: Die Zeit kurz nach Weihnachten reservieren sich Freaks aus der Demo-Szene für die weltgrößte Computerparty. Über die letztjährige Veranstaltung haben wir in SCREENFUN 2/99 berichtet. „The Party 99" steigt vom 27.12. – 29.12. im Messezentrum des dänischen Ortes Aars. Anmelden kann man sich im Internet: *www.theparty.dk*

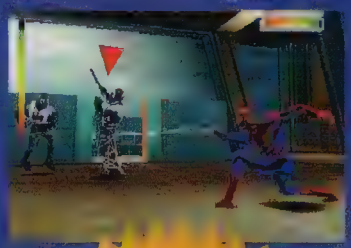
Zu früh gefreut, Herr Teufel!

Wieder nichts mit einem teuflisch guten Weihnachtsfest: Blizzards Haus- und Hof Bosewicht „Diablo" lässt weiter auf sich warten. Der zweite Teil der Kerker-Klopperei wird wahrscheinlich erst im März 2000 fertig gestellt. Der Mehrspieler-Modus ist leider noch nicht bugfrei.



Spider Man kehrt zurück

Während in Hollywood noch wild spekuliert wird, wer nun die Spinne im Film spielen soll, arbeitet Neversoft bereits an einem N64-Spiel. Aus der Third-Person-Perspektive bekämpft Du bekannte Intimfeinde des Superhelden wie Dr. Octopus oder Venom. Schon im Frühjahr soll die Verbrecherjagd über den Dächern von New York losgehen.



Schleichfett AKTION!

Knobelspielzeug für Leute mit Grips: Durch Schieben und Kippen von 13 Zahlen gilt es, magische Kombinationen zu erreichen. Wir verlosen 100 x einen BrainBall von BrainWay. Wie Ihr mitmachen könnt, erfahrt Ihr auf der Jackpot Seite 174. Aktionsschluss ist der 19.1.2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Gesucht, gefu

WinFun

Diese Software hilft euch beim Lernen auf die Sprünge: *WinFunktion Chemie & Biologie 2000*, *WinFunktion Mathematik 2000* und *WinFunktion Physik 2000* (inklusive *Astronomie*) sind die Programme, die euch Schulwissen auf ganz neue Art vermitteln. Statt trockener Theorie und stupidem Abfragen werden hier naturwissenschaftliche Zusammenhänge durch Diagramme, Animationen und Simulationen gezeigt. Außerdem gibt's in allen drei Programmen umfangreiche Nachschlagefunktionen, die eine Menge Wissen für euch bereithalten. Und natürlich gehört zu jedem Paket auch ein ausführliches Handbuch, das euch bei Fragen nicht im Stich lässt. *WinFunktion 2000*, das naturwissenschaftliche Komplettpaket – von führenden Lehrern empfohlen ;-)

ISBN 3-8267-1349-8
CD-ROM & Handbuch
DM 69,95*

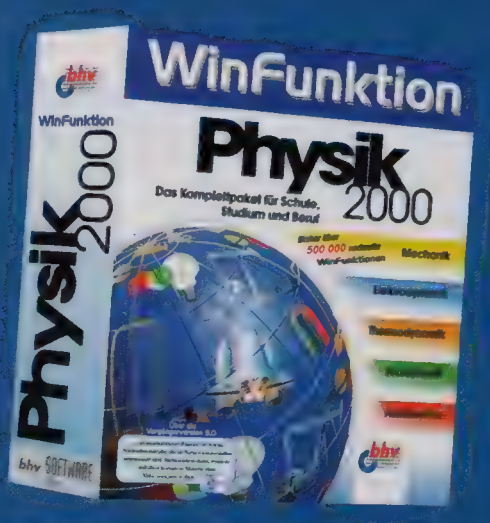
Mit 12 neuen und 8x erheblich überarbeiteten Funktionen wie zum Beispiel *Mineralien* oder dem neuen Unterprogramm *Organismen* mit der Systematik des Tier- und Pflanzenreiches oder dem Thema *Chemie in Zahlen*. *WinFunktion Chemie & Biologie 2000* bietet dir umfassendes Hintergrundwissen zu vielen Themen sowie grafische Veranschaulichungen und Simulationen in Echtzeit. Führe Versuche zu den Mendel'schen Gesetzen durch, erlebe die räumliche Darstellung von Orbitalen, stelle eigene chemische Berechnungen an oder untersuche den Bildaufbau am Auge. Aus dem Inhalt: Das Periodensystem der Elemente, das Orbitalmodell, Berechnungen, Strukturformeln, Elementaranalyse, Simulation der Eiweißsynthese, 3D-Bewegungs-Animation der DNA Bausteine, Mendel'sche Gesetze, Genetischer Code und vieles mehr. Inklusive digitalem Lexikon mit 3.000 Begriffen und Tabellen.

Die Software der Reihe *WinFunktion* erhältst du im Handel oder direkt bei bhv – Buchhandels- und Verlagsgesellschaft mbH, Hovestraße 50, 48564 Vaarst, *www.bhv.net*.

nden:

ktion

Info und Bestellung unter Telefonnummer 0 21 31 / 765 01 oder per E-Mail *bestellung@bhv.net*



bhv

Eure Top 10

Schickt uns eine Postkarte mit Euren 5 Lieblingsspielen (mit System-Angabe). Unter allen Einsendern verlosen wir 1 Jahres-Abo für je ein Spiel nach Wahl pro Monat. Mehr dazu steht auf Seite 174!

1 C&C 3: Tiberian Sun
WESTWOOD STUDIOS/EA – PC
(4) *Belagerungszustand aufgebaut: Operation „Charts-Sturm" erfolgreich abgeschlossen*

2 Metal Gear Solid
KONAMI – PS
(1) *Der Mann fürs Grobe – Solid Snake in einem Agenten-Thrill der Extra-Klasse!*

3 Driver
REFLECTIONS/GT INTERACTIVE – PS
(3) *Nur keine Hemmungen: Wer seinen Wagen schont, riskiert nicht nur den Job!*

4 Tekken 3
NAMCO – PS
(5) *Du glaubst, Du kickst nicht mehr richtig? Höchste Zeit für ein paar Trainingsrunden!*

5 Zelda: Ocarina of Time
NINTENDO – N64
(2) *Beliebter als Super Mario: Abenteurer Link bleibt auf dem N64 Eure Nummer Eins!*

6 Tomb Raider III
CORE DESIGN/EIDOS – PC, PS
(6) *Die Cyber-Queen lässt nicht locker. Sie gewinnt den Preis „Spiel des Jahres 1999"*

7 Need for Speed IV
ELECTRONIC ARTS – PC, PS
(7) *Rennspaß pur für alle, die auf Breitreifen stehen und nicht auf Asphalt-Schlitzer!*

8 Anno 1602
SUNFLOWERS/MAXDESIGN – PC
(8) *Urlaub in der Karibik: Zum dritten Mal bleibt die Wirtschafts-Bilanz unverändert*

9 FIFA 99
EA SPORTS – PC, PS, N64
(9) *Die Millennium-Version ist da! Dennoch bleibt „FIFA 99" weiter auf Ballhöhe*

10 RollerCoaster Tycoon
MICROPROSE – PC
(15) *Fünfer-Looping? In Deiner virtuellen Kirmes entscheidest Du, wie oft es rund geht!*

System Top 5

PC

1. **C&C 3: Tiberian Sun** – WESTWOOD/EA – Strategiespiel – ca. 100 DM
2. **Tomb Raider III** – CORE DESIGN/EIDOS – Action-Adventure – ca. 75 DM
3. **Need for Speed IV** – ELECTRONIC ARTS – Rennspiel – ca. 80 DM
4. **Anno 1602** – SUNFLOWERS/MAXDESIGN – Strategiespiel – ca. 75 DM
5. **FIFA 99** – EA SPORTS – Sportspiel – ca. 85 DM

PLAYSTATION

1. **Metal Gear Solid** – KONAMI – Action-Adventure – ca. 100 DM
2. **Driver** – REFLECTIONS/GT INTERACTIVE – Rennspiel – ca. 95 DM
3. **Tekken 3** – NAMCO – Fightspiel – ca. 50 DM
4. **Tomb Raider III** – CORE DESIGN/EIDOS – Action-Adventure – ca. 100 DM
5. **Need for Speed IV** – ELECTRONIC ARTS – Rennspiel – ca. 100 DM

NINTENDO 64

1. **Zelda: Ocarina of Time** – NINTENDO – Adventure – ca. 90 DM
2. **Turok 2: Seeds of Evil** – ACCLAIM – Actionspiel – ca. 90 DM
3. **Banjo-Kazooie** – RARE/NINTENDO – Jump&Run – ca. 90 DM
4. **Star Wars – Ep. I: Racer** – LUCASARTS – Rennspiel – ca. 100 DM
5. **Mario Party** – NINTENDO – Actionspiel – ca. 100 DM

Top 20

11 Die Siedler III
BLUE BYTE – PC
(10) *Zeitlos schnuffig: Auch in diesem Winter immer für ein Aufbauspielchen gut*

12 Gran Turismo
989 STUDIOS/SONY – PS
(12) *Präzise wie ein Uhrwerk dreht die Rennspiel-Referenz für Tuning-Fans ihre Runden*

13 Age of Empires 2
MICROSOFT – PC
NEU! *Heute ein König! Kämpfe in mittelalterlichen Szenarien um die Alleinherrschaft*

14 Half-Life (dt. Version)
SIERRA/CENDANT – PC
(14) *Ich sehe was, was Du nicht siehst, und das ist klein, schleimig und steht hinter Dir!*

15 Silent Hill
KONAMI – PS
(13) *Im Dunkeln ist gut munkeln – nur sollten Dir die Zombies nicht zu nahe rücken...*

16 Final Fantasy VII
SQUARESOFT – PC, PS
(11) *Kein fauler Zauber: Furiose Kämpfe werden durch Macht und Magie entschieden!*

17 Final Fantasy VIII
SQUARESOFT – PS
NEU! *Die Rollenspiel-Härte! Gigantisch groß, wunderschön und unglaublich fesselnd*

18 Pokémon
NINTENDO – GB
NEU! *Grenzenlose Sammelleidenschaft: Pikachu und seine Freunde stürmen Eure Charts*

19 Command & Conquer 2
WESTWOOD STUDIOS – PC, PS
(20) *Rückendeckung für den großen Bruder – „C&C 2: Alarmstufe Rot" hält die Stellung*

20 Tomb Raider II
CORE DESIGN/EIDOS – PC, PS
(22) *Immer wieder auf und nieder: Lara schafft mit dem 2. Abenteuer den Wiedereinstieg*

Spiele für die Insel

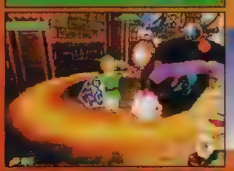
WELCHE DREI SPIELE WÜRDEST DU MITNEHMEN?

Flow

DJ und Sänger, Mitglied der früheren „The Boyz"

Die Ex-„Boyz" wollen sich – nach einem Streit mit ihrem ehemaligen Management – einen neuen Band-Namen geben und abseits vom Boygroup-Image wieder voll durchstarten. Neben der Musik macht Flow auch noch ein BWL-Studium. Was er daddelt, wenn zwischendurch Zeit bleibt, verrät er hier.

1 FIFA 2000 (PS)
Ob alleine oder gegen einen Kumpel, ein paar Matches gehen immer!



2 Zelda: Ocarina of Time (N64)
Die Abenteuer des Elfenzöglings Link bieten Spielspaß für eine Menge Stunden

3 Rayman 2 (N64)
Geniales Jump&Run mit enormem Umfang und einem sympathischen Helden

Newcomer

Die höchsten Neueinsteiger

1 Dino Crisis
CAPCOM – PS
Pures Adrenalin: Die beklemmende Atmosphäre fesselt alle Dino-Jäger bis zum packenden Ende!

2 Formel Eins 99
STUDIO 33/SONY – PS
Das aktuelle Saison-Update überflügelt mit starker Grafik-Engine und massig Tuning-Optionen alle Vorgänger

3 GTA 2
DMA DESIGN/TAKE 2 INTERACTIVE – PC, PS
Auch in der Fortsetzung der total abgedrehten Gangster-Parodie darfst Du alle Gesetze brechen

DREAMCAST

1. **Sonic Adventure** – SEGA – Jump&Run – ca. 100 DM
2. **Ready 2 Rumble** – KONAMI/MIDWAY – Fightspiel – ca. 100 DM
3. **Sega Rally 2** – SEGA – Rennspiel – ca. 100 DM
4. **Soul Calibur** – NAMCO – Fightspiel – ca. 100 DM
5. **TrickStyle** – ACCLAIM – Rennspiel – ca. 100 DM

GAME BOY

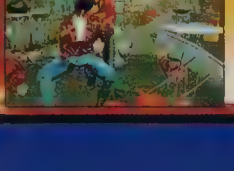
1. **Pokémon** – NINTENDO – Adventure – ca. 65 DM
2. **Harvest Moon GB** – NINTENDO – Simulation – ca. 60 DM
3. **Zelda IV: Link's Awakening** – NINTENDO – Adventure – ca. 65 DM
4. **Super Mario Bros. DX** – NINTENDO – Jump&Run – ca. 45 DM
5. **Super Mario Land** – NINTENDO – Jump&Run – ca. 35 DM

Most Wanted

Spiele, auf die alle warten

1 Gran Turismo 2
SONY – PS
Genre: Rennspiel
Erscheinungstermin: Frühjahr 2000

2 Team Fortress 2
SIERRA/HAVAS – PC
Genre: 3D-Shooter
Erscheinungstermin: Anfang 2000



3 Shen Mue
SEGA – DC
Genre: Action-Adventure
Erscheinungstermin: Herbst 2000

Foto: Thorsten Buhe (1)

So bewertet BRAVO SCREENFUN

Alles hübsch auf einen Blick: Unser Wertungskasten enthält wichtige Informationen zu jedem getesteten Spiel. Auf dieser Seite erfahrt Ihr genau, wie er aufgebaut ist.

So viele Spiele, so wenig Geld! Damit Ihr Eure knappe Barschaft auf keinen Fall für langweilige Software-Gurken vergeudet, checkt das SCREENFUN-Test-Team alle wichtigen neuen Spiele auf Herz und Nieren. **Am Ende jeder Besprechung informiert Euch ein kleiner Bewertungskasten über die wichtigsten technischen Voraussetzungen und Einzelheiten des Spiels.** Die genaue Bedeutung dieser Informationen könnt Ihr auf dieser Seite nachlesen.

Noch ein Wort zur Bewertung: Egal, ob ein Spiel 80 Mark oder 140 Mark kostet, es wird gleich streng bewertet. **Leicht abgewandelte Bewertungskästen findet Ihr übrigens auch in den Rubriken „Hardware", „Software", „Kino", „TV" und „Connections".** Alle getesteten Spiele erscheinen – soweit nichts Spezielles vermerkt wird – im selben Monat wie das Heft.

Die Systeme

Im roten Kästchen steht, für welches System SCREENFUN das Spiel im Heft getestet hat.

PC: MS-DOS- und Windows-Rechner
PS: Sony Playstation
N64: Nintendo 64
SNES: Super Nintendo
GB: Game Boy
GBC: Game Boy Color
DC: Sega Dreamcast

Das grüne Kästchen zeigt an, dass das Spiel in einer früheren Ausgabe bereits für ein anderes System getestet wurde.

Im orangenen Feld steht, ob für Eure Konsole oder Euren PC eine Umsetzung geplant ist.

Unser Beispiel: Das (frei erfundene) Spiel „Screen Fun" wurde für Playstation bereits in einem früheren Heft gecheckt. Getestet wird jetzt die PC-Version, während sich Game-Boy-Color-Besitzer noch gedulden müssen.

Deutsch, Englisch oder Japanisch?

Steht hier ein „D", haben wir die deutschsprachige Version getestet. „E" dagegen steht für „englischsprachig". Bei „E/D" wird zwar eine englische Version (bzw. J/D = japanische) getestet, doch eine deutsche Version folgt.

Der Preis

Hier erfahrt Ihr, wie viel Ihr auf den Tisch blättern müsst. Da die Preise je nach Händler erheblich schwanken, geben wir die unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers an.

Wer sich ein bisschen umsieht und vergleicht, kommt mit ein wenig Glück billiger an die Spiele.

Die Macher

Wer war's? Insider erkennen vielleicht den Namen einer bekannten Programmierfirma wieder. Doch Vorsicht:
Ein wohlklingender Herstellername macht noch lange kein gutes Spiel.

Die Spieler

Hier steht, wie viele Spieler gleichzeitig rankönnen – die entsprechende Anzahl von Gamepads oder Joysticks vorausgesetzt. Wir lassen es gelten, wenn man an einem PC (auf geteiltem Bildschirm), im speziellen Internet-Modus oder per PC-Netzwerk gleichzeitig spielen kann.

Systemanforderungen

PC-Besitzer finden hier Informationen, ab welcher technischen Ausrüstung das Spiel vernünftig läuft.
Min. steht für die Minimal-Ausrüstung, *Empf.* für die empfohlene Ausstattung. Weniger Rechenpower sollte Euer PC nicht haben, sonst leidet der Spielspaß.

Konsolenbesitzer erfahren hier, ob das Spiel zusätzliche Hardware wie zum Beispiel Spezial-Joypads oder Memory Cards unterstützt.

Grafik

Augenschmaus oder Pixelmus? Hier erfahrt Ihr, wie die Grafik im Vergleich zu Genrekollegen bei typischer Hardware benotet wurde.

Sound

Musik und Soundeffekte können zu Höchstleistungen anspornen, unbeachtet dahinplätschern oder gar langweilen. Hier gibt's Noten für die Noten.

Dauerspaß

An dieser Stelle erfahrt Ihr, ob das Spiel auf Dauer Spaß macht. Gibt es mehrere Spielvarianten, alternative Lösungswege oder gar einen Editor für die Eigen-Kreationen?

Das hat uns gefallen

Diese Vorzüge haben dem SCREENFUN-Test-Team besonders gut gefallen.

Das hat uns nicht gefallen

Von bösen Fehlern bis zu kleinen Mängeln listen wir auf, was uns am Spiel missfallen hat.

Das Fazit

Knapp und knackig: Das Fazit erklärt in Kürze, was Ihr von dem Spiel zu erwarten habt.

Die SCREENFUN-Note

Am Ende aller Tage wird streng bewertet. Die Note sagt Euch, wie viel Spaß das Spiel unterm Strich bringt. Wie in der Schule geht es von der begehrten Eins bis zur Sechs runter.

Die BRAVO SCREENFUN-Noten

1 – Sehr gut
Worauf wartet Ihr noch? Ein Überflieger, der Euch auf keinen Fall entgehen sollte.

2 – Gut
Kein Pflichtkauf, aber ein gutes Spiel, das Ihr Euch ruhigen Gewissens zulegen könnt.

3 – Befriedigend
Durchschnitt. Kann wegen des Themas oder einzelner Stärken für Euch interessant sein.

4 – Ausreichend
Ab hier heißt es „Na ja". Nur für eingefleischte Fans des Genres lohnt sich der Kauf.

5 – Mangelhaft
Knapp vor dem Stromausfall. Software, die ihr Geld auf keinen Fall wert ist.

6 – Ungenügend
Grottenschlechter Software-Müll, um den Ihr besser einen weiten Bogen macht.

Die Genres

Rollenspiel mit Adventure-Einschlag oder Strategie-Jump&Run? Damit keine Verwirrung aufkommt, findet Ihr in diesem Lexikon die wichtigsten Spiele-Genres.

ACTIONSPIELE

Hier treibt schnelle Action den Pulsschlag hoch. Empfehlenswert: die beiden Klassiker „Darius" und „R-Type" sowie „Metal Gear Solid".

ADVENTURE

Adventures sind Knobelspaß, eingebettet in eine spannende Geschichte. Hervorragend sind die „Monkey Island"-Serie und „Grim Fandango".

3D-SHOOTER

Schnelle Baller-Action aus der Sicht des Spielers. Zu den besten gehören „Turok 2", „Unreal", „Unreal Tournament" und „Half-Life" (dt. Version).

FIGHT

Wer legt sein Gegenüber zuerst auf die Matte? „Soul Calibur" sowie Spiele-Hit-Serien wie „Tekken", „Street Fighter" und „Virtua Fighter" machen vor allem zu zweit Spaß.

SPORT

Ob Fußball, Basketball oder Eishockey: Sportarten aller Art werden simuliert. Exzellent sind die Serien „FIFA" „NHL" und „NBA" von EA Sports.

SIMULATIONEN

Ob Renn-, Flug- oder Wirtschaftssimulation – diese Spiele bieten ein Höchstmaß an Realismus. Zu empfehlen: „Gran Turismo" und „Grand Prix Legends", „Falcon 4.0" und die „SimCity"-Reihe.

RENNSPIELE

Diese Raser sind eine Klasse für sich! Empfehlenswert: „Mario Kart 64", „Formel Eins 99", „F-Zero X" und die Serien „Need for Speed" und „WipEout".

ROLLENSPIELE

Mit einer Heldengruppe streift Ihr durch ferne Länder und kämpft mit Monstern. Referenzklasse: „Final Fantasy", „System Shock 2" und die „Ultima"-Spiele.

JUMP & RUN

Geschick und genaues Timing sind hier gefragt. Sehr gute Vertreter: „Banjo – Kazooie", „Donkey Kong 64" sowie die Hit-Serien „Super Mario", „Crash Bandicoot" und „Spyro".

STRATEGIE

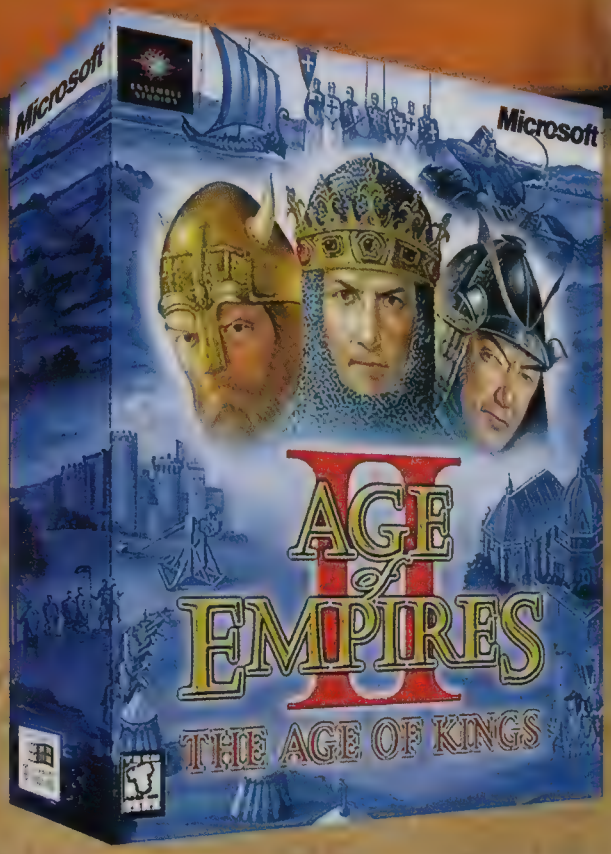
Bei diesen Spielen sind Taktik und Planung unerlässlich – oft finden sie in Echtzeit statt. Die Prominenz: die Serien „Command & Conquer", „Age of Empires" und „Die Siedler" sowie die Spiele „Commandos" (dt. Version) und „Anno 1602".

SONSTIGE

Puzzles, Flipper, Karten-, Brett- und Billardspiele, Knobel- und Geschicklichkeitsspaß machen die Vielfalt komplett. Und manche Spiele lassen sich beim besten Willen keinem bestimmten Genre zuordnen, zum Beispiel „Tetris" oder „Swing".

Microsoft

Where do you want to go today?*



Age of Empires II

Endlich. Mit dem Strategiespiel Age of Empires II ist das Zeitalter der Könige angebrochen. Vom Untergang Roms bis ins große Mittelalter kommt man aus dem Spielen nicht heraus. Kaiser Barbarossa angreifen. Dschingis Khan ehrerbieten oder die Jungfrau von Orleans auf dem Scheiterhaufen begleiten! Genau 13 Völker stehen mit in feinster Grafik auf dem Schlachtfeld.

Age of Empires II. Das Mittelalter lebt.

www.helden-gesucht.de

Erhältlich bei

real,- riesig einkaufen

Musikalische Note: Nachdem Lara die Noten gefunden hat, spielt sie auf der Harfe (PC)

Spieglein, Spieglein an der Wand, wer hüpft am schönsten durch den Wüstensand? Lara ist die Hübscheste, doch kann sie dem alten Haudegen Doktor Jones auch spielerisch davonfegen?

TOMB RAIDER IV

THE LAST REVELATION

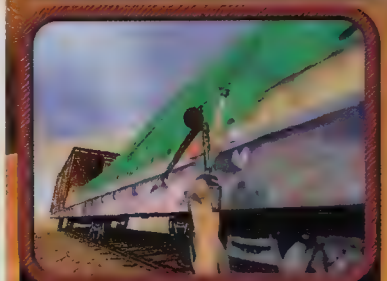
Weltweit schlagen die Menschen die Hände über dem Kopf zusammen: Muss das sein? Lara Croft als Medien-Star – gut und schön, aber genügen drei spielerische Erfahrungen nicht? Kann die Archäologin nicht anderweitig Gutes tun? Nein, natürlich nicht, denn Lara ist eine fest eingeplante Goldader in der Finanzplanung des Spiele-Giganten Eidos.

Und um es gleich vorweg zu nehmen: Entwickler Core Design hat sich bemüht, das vierte Lara-Croft-Abenteuer von Grund auf neu zu konzipieren und auf Drängen der Fans anders zu gestalten. Die Zeiten, in denen Du unübersichtliche Riesenlevels nach winzigen Schaltern absuchen musstest, sollen endgültig vorbei sein. Vielmehr will Lara mit vielen intelligenten Rätseln auftrumpfen – ähnlich wie im Original-„Tomb Raider" 1996.

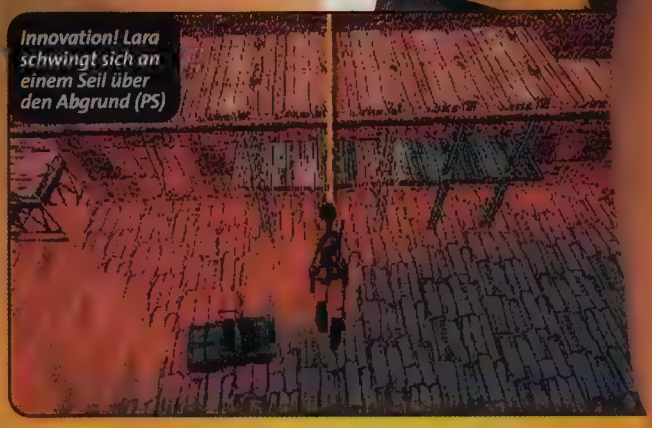
Gleich zu Beginn wird die erste Neuerung offenbar: **Statt eines Trainings-Hauslevels geht „Tomb Raider IV – The Last Revelation" in die Vollen. Als 16-jährige Lara musst Du den ersten Level durchstehen – der einerseits als Übungsmission, andererseits aber auch als Story-Einstieg verstanden werden kann.**

Mit ihrem Mentor, Archäologie-Fan Werner von Croy, begibt sich das junge Ding 1984 nach Kambodscha – auf der Suche nach dem Artefakt Iris.

Näher bitte! Geduckt zwängt sich Lara wieder durch flache Gänge (PC)

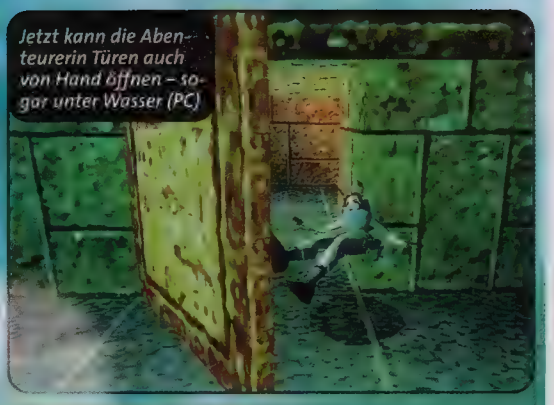


Sogar an einem fahrenden Zug hangelt sich die furchtlose Heldin entlang (PC)

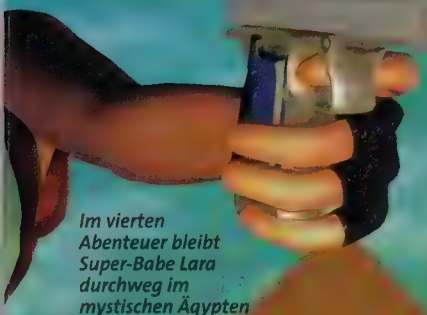


Innovation! Lara schwingt sich an einem Seil über den Abgrund (PS)

Ich schnapp sie mir! Dieser Hammerhai steht auf festes, weißes Fleisch (PC)



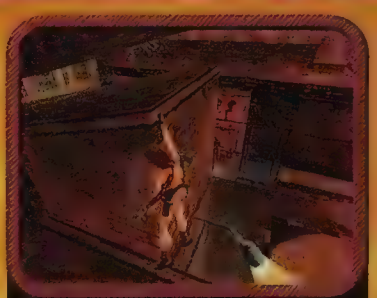
Jetzt kann die Abenteurerin Türen auch von Hand öffnen – sogar unter Wasser (PC)



Im vierten Abenteuer bleibt Super-Babe Lara durchweg im mystischen Ägypten

Unter der Lupe: Auch von vorn bietet Lara wieder Einiges (PC)

Im ersten Level steuerst Du die erst 16-jährige Lara an der Seite ihres Mentors Werner von Croy



Cool: Im vierten Teil kann sich die Akrobatin auch um die Ecke hangeln (PC)

Diese montierten MGs beseitigst Du mit einem gut gezielten Revolverschuss (PC)

Was als Einführungslevel beginnt, endet in einem Fiasko: Die Gier des Führers bringt trotz Laras Warnung den Tempel zum Einsturz. Lara kann fliehen, von Croy kommt zu Tode.

Genau fünfzehn Jahre später erkundet Lara ein mit Fallen gespicktes Grabmal im alten Ägypten. Schnell stellt sich heraus, wer ihr Auftraggeber war: der noch sehr lebendige von Croy. Lara zu beseitigen und mit der Macht des Gottes Seth die Welt beherrschen, das ist sein Ziel. Doch Lara hat dummerweise das Grab von Seth aufgebrochen und tritt so eine Lawine von Ereignissen los, die in der Vernichtung der Menschheit gipfeln wird.

Die einzige Chance, die die kühne Abenteurerin noch hat: Den falkenähnlichen Gott Horus erwecken, dessen Augen das Licht der Sonne und den Schein des Mondes widerspiegeln. Denn nur Horus hat die Macht, Seth zu vernichten.

Im Lauf der Geschichte muss Lara Gräber durchstöbern, eine heikle Zugfahrt bestehen und in Alexandria nach der verschwundenen Bibliothek von Cleopatra suchen. Dabei ist Lara nicht nur auf ihre Lederstiefel angewiesen, sondern darf sich auch mit zwei Fahrzeugen fortbewegen. Mit einem Jeep verfolgst Du zum Beispiel von Croy durch das Tal der Könige. Und mit einem Motorrad machst Du gegen Ende des Spiels die Stadt der Toten unsicher.

TiPPS

Die kniffligsten Stellen

Im heiligen See stößt Du unter Wasser auf einen großen Spiegel. Nur im Spiegelbild erkennst Du den versteckten Ausgang!

Der letzte Wagen im Zuglevel muss von der Seite bestiegen werden. Im Innern findest Du das Brecheisen. Nun wieder zurück!

In Alexandria wartet diese knackige Schnellschuss-Aufgabe. Benutze am besten Explosivpfeile. Ein Schuss reicht.

Über dem Schlangenbeschwörer nimmst Du eine Holzlatte und den linken der drei Haken mit. Nun bekommst Du den Schlüssel.

Die gemeinen Geister im Poseidon-Tempel zerschellen an den kleinen Raubvogel-Kreuzen – locke sie einfach dorthin.

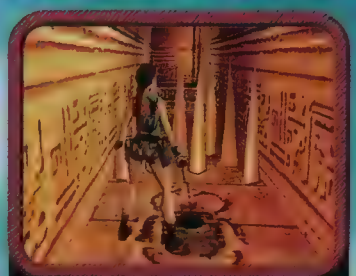
Entfache alle Fackeln der Bibliothek. Numeriere im Kopf die sieben Fackeln und führe diese Abfolge aus: 1, 2, 3, 5, 6, 7, 4.

In den Hallen des Demetrius triffst Du Werner von Croy. Folge ihm, indem Du die Tür durch Verschieben der Lampe öffnest.

CHECK

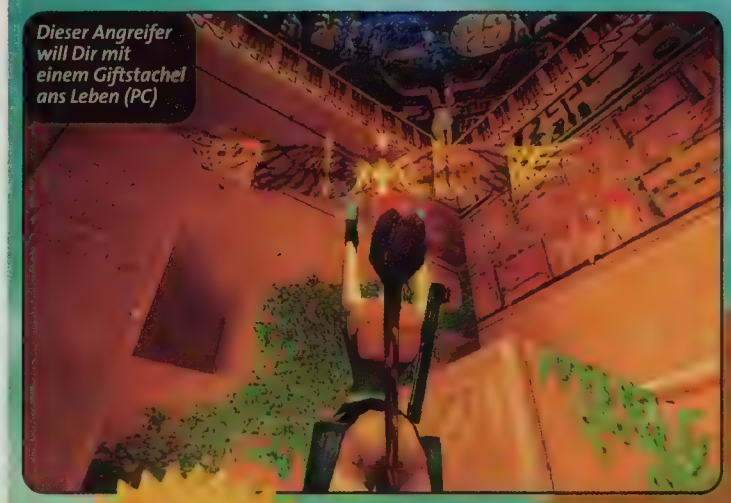
TOMB RAIDER IV
THE LAST REVELATION

Den aufziehbaren Gold-Skarabäus setzt Du am Beginn der Falle ab...



...woraufhin dieser losrattert, die Falle auslöst und den Weg so freimacht (PC)

Aufgewacht! Lara brettert mit einem Motorrad durch die Stadt der Toten (PC)



Dieser Angreifer will Dir mit einem Giftstachel ans Leben (PC)

Verzwickt: Laras verwundbares Ebenbild muss beschützt werden (PC)

In den motorisierten Einlagen wird jedoch nicht nur aufs Gas gedrückt. Vielmehr ist eine Kombination aus Fahr- und Rätsel-Künsten gefragt: Hat Lara gerade kein Lenkrad zwischen den Fingern, läuft sie wie gewohnt durch antike Keller. Auf Knopfdruck aktiviert Lara Schalter & Co., wirft ein Auge auf die Umgebung oder springt.

Dazugelernt hat Lara nicht viel, aber an den richtigen Stellen: Sie klettert Seile hoch, schwingt sich Lianen-like über Abgründe und kann, an Vorsprüngen hängend, um die Ecke klettern. Auch darf Lara endlich Gegenstände kombinieren. Dabei ist absolut erstaunlich, wie stark diese Neuerungen in die interessanten Knobelaufgaben eingebunden wurden.

Überhaupt hat sich in Sachen Rätseln Einiges getan: Die Puzzles sind zwar nicht durchweg meisterlich, teilweise erreichen sie aber spielerische Extraklasse, zum Beispiel in der „verschwundenen Bibliothek". Glücklicherweise wurde auf nicht erkennbare Fallen fast vollständig verzichtet. Auch zeitkritische, ultraschwere Hüpf- und Spring-Einlagen sind sehr, sehr selten. Doch gibt es wieder zahlreiche Stellen, an denen der Spieler nicht genau weiß, was als Nächstes zu tun ist, und zu lang umher irrt. Das Tagebuch, das trotz Entwickler-Versprechungen nicht eingebaut wurde, hätte Abhilfe geschafft.

Optisch ist das Adventure vor allem auf dem PC ein knackiger Leckerbissen. Gute grafische Effekte und zum Teil hervorragende Texturen machen Spaß. Playstation-Fans freuen sich zwar auch über eine neue Grafik-Engine, genießen aber durch die geringere Auflösung viel weniger Feinheiten. Außerdem nerven einige teils recht grobe Grafikfehler.

Ein neuer Meilenstein ist die vierte Lara nicht. **Trotzdem ist „The Last Revelation" für Fans sicherlich die erhoffte Offenbarung und erreicht die Güte des ersten Teils.**

PC | PS | N64 | DC | D

Tomb Raider IV – The Last Revelation

Action-Adventure für Fortgeschrittene u. Profis

ca. 90/100 DM | Core Design/Eidos | 1 Spieler

Min.: Pentium 233, 16 MB RAM, Win 95, 2 MB HD. *Empf.:* Pentium II, 64 MB RAM, Win 95, 2 MB HD, D3D-Karte

Grafik 2 | Sound 2 | Dauerspaß 1

+ Grafisch ansprechend, teils wunderschöne Rätsel, gute Cut-Scenes

– Manchmal zu unübersichtlich, Playstation-Version optisch nicht zweckmäßig

Back to the Roots: Erst im vierten Teil läuft Lara wieder zu alter Höchstform auf

1

• unterstützt Memory Card, Dual Shock

Grafik 1 | Sound 2 | Dauerspaß 2

Auf der Playstation aufgrund pixeliger, teils sogar fehlerhafter Grafik weniger Spielspaß

2

Text: Knut Gollert

Screen-Fun AKTION!

Wo hat Lara einen Tiger im Tank und einen anderen lauernd über sich? Neugierig? Zusammen mit Maro verlosen wir 3 x 1 Lara-Figuren-Set. Wie Ihr bei der Verlosung mitmachen könnt, erfahrt Ihr auf der Jackpot-Seite 174. Aktionsschluss ist der 19.1.2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Alles echt? Schade. Auch im vierten Teil gibt's keinen Nackt-Cheat

„Was hast du, was ich nicht habe?"

Beide sind Archäologen, Abenteurer und kämpfen als Spielehelden um Deine Gunst: Lara Croft und Indiana Jones (s. Seite 30). Aber wer ist besser? Wir haben einen vertraulichen Streit der beiden belauscht...

Lara: Was hast du hier überhaupt zu suchen? Schau dich doch mal an: keine Taille, kein Vorbau, mies animiert, und dann heißt du noch wie dein Hund. Und diese Peitsche – hat das was mit Komplexen zu tun?

Indy: Süße, so ja nun nicht. Mit allzu viel Hirn haben dich deine kleinen Mittelbriten wohl nicht ausgestattet, was? Sonst wüsstest du, wem du dein Leben zu verdanken hast. Mir nämlich, ganz allein.

Lara: Das glaubst du doch selbst nicht. Ich laufe schon durch mein viertes Abenteuer und verkaufe mich wie geschnitten Brot. Und ich rede mit der Stimme von Pamela Anderson. Das ist Erotik, comprende?

Indy: Erotik? Dass ich nicht lache! Ich bin Archäologe und Abenteurer, da ist kein Platz für Frauen. Beschränke dich auf das Wesentliche und rette die Welt! Das ist mein Motto. Was soll ich mit 'ner Silikonheiseren Stimme?

Lara: Quatsch. In meinen 35 Levels sollen die Leute Spaß haben. Darum gibt's bei mir coole Puzzles, coole Knarren und natürlich mich! Verstehst du nicht, alter Mann? Die Leute träumen von mir!

Indy: Kein Wunder, deine Abenteuer sind ja auch zum Einschlafen! In meinem Adventure dagegen reise ich um die ganze Welt! Du schaffst es in 35 winzigen Levels ja nicht mal, Ägypten umzugraben!

Lara: Dann schau dir meine Gegenspieler an! Söldner, Untote, Grabwächter und Hunderte Skarabäuskäfer. Deine russischen Feinde sind dagegen doch ein Witz mit Sahnehäubchen.

Indy: Aber ist das realistisch? Steinsäulen, die loslaufen? Krieger, die Uzi-Salven mit dem Schwert abblocken? Meine Gegner haben ein Motiv, eine Überzeugung – die sind real!

Lara: Dann werde erst mal so populär wie ich. Ich komme sogar bald ins Kino! Träum weiter, Jones!

Indy: Oh, Mädchen! Schon mal was von Steven Spielberg gehört? Ich glaube, du musst noch viel lernen.*

*amerikanischer Star-Regisseur. Drehte unter anderem „Jäger des verlorenen Schatzes" (1981), „Indiana Jones und der Tempel des Todes" (1984), „Indiana Jones und der letzte Kreuzzug" (1989)

Mein Savvy sagt ...

Go for it!

DUAL-BAND-TECHNOLOGIE ... OB D- ODER E-NETZ – ICH KRIEG SIE BEIDE.

VOICE DIAL ... ICH SAG DEN NAMEN, SAVVY WÄHLT.

VIBRATIONSALARM ... MIR ENTGEHT KEIN ANRUF.

25 EMOTION-SYMBOLE (SMS) ... ICH ZEIGE, WAS ICH FÜHLE.

Savvy
DUAL BAND

UEFA EURO 2000
Official Sponsor

Mein Savvy lässt keine Wünsche offen: Stoppuhr, Organizer, 20 verschiedene Rufmelodien und Biorhythmus-Kalender. Der sagt mir, ob es mein Glückstag wird. So wie der Tag, an dem ich mein Savvy bekommen habe.
„I've got to admit it's getting better ..."
Mehr über Savvy unter Info-Line 01805-1029 oder
www.philipsconsumer.com

PHILIPS

Let's make things better.

Detailreich: Wird es dunkler, sind sogar die glühenden Bremsscheiben zu erkennen (PS)

Den Sieger von Le Mans '99, den BMW V12 LMR, gibt's als Bonus-Boliden (PS)

Hast Du die Meisterschaft gewonnen, hagelt es Angebote anderer Teams (PC)

Die 24 Stunden von LE MANS

Das längste Rennen der Welt kommt zu Dir nach Haus: Im französischen Le Mans darfst Du Dich stattliche 24 Stunden in einen Rennwagen setzen.

Der **Lister Jaguar** ist ein eher langsamerer GT1-Wagen

Die schnittige **Chamberlain Viper** macht sich in GT2-Rennen gut

Beim Team JB Racing fährst Du den flotten **Ferrari 333**

Im lahmen **Marcos Mantara LM 600** gewinnst Du selten

Dieser flotte **Panoz GTR-1** muss mühsam erspielt werden

Der **McLaren BMW** des GTC Teams fährt in der GT1-Klasse

Es ist nicht nur das längste Rennen der Welt, sondern auch das härteste: Jedes Jahr im Juni flitzen die schnellsten Autos unserer Zeit über den 13,6 Kilometer langen Kurs im französischen Le Mans. Und es kommt nicht nur auf Geschwindigkeit an, sondern vor allem auf Durchhaltevermögen, denn das Rennen dauert exakt 24 Stunden. An diesem einen Tag legen die allerbesten Geschosse knackige 5000 Kilometer und Höchstgeschwindigkeiten bis 330 km/h auf den Asphalt. Kein Wunder, dass sich drei Fahrer pro Auto den extremen High-Speed-Trip teilen.

Dieses Flair einzufangen und die außerordentlich hohen Ansprüche an Mensch und Maschine zu übertragen, hat sich Infogrames mit seinem neuen Rennspiel zum Ziel gesetzt.

Auf Playstation und PC freut sich der Motorsport-Enthusiast über drei Spielmodi: Unter dem Punkt „Arcade" fährst Du Runden auf Zeit, ein Testrennen oder eine kleine Arcade-Meisterschaft, in der Du für jeden Sieg in einem besseren Auto Platz nehmen darfst. Auch im Meisterschafts-Modus geht es vornehmlich darum, auf fünf verschiedenen Kursen ein immer besseres Auto zu erfahren.

Zu Beginn bekommst Du nur Angebote von Verlierer-Teams. Doch je öfter Du Deine Fahrkünste beweist, desto mehr E-Mails mit neuen Angeboten flattern ein. Bessere Autos und „Beförderungen" in eine andere Wagenklasse werden dadurch möglich. Angefangen wird immer mit GT2-Autos. Erfolgreiche Fahrer kämpfen sich über die GT1-Klasse bis zu den Prototypen empor. Denn nur mit diesen Schnellsten der Schnellen ist es möglich, das 24-Stunden-Rennen in Le Mans – den dritten Spiel-Modus – zu gewinnen. Wer will, kann hier sogar originale 24 Stunden inklusive Tag-Nacht- und Wetterwechsel durchfahren. Nett: Du darfst in der Box speichern.

Um jeden Fahrzeug-Fan glücklich zu machen, bietet das Spiel fast immer einen Amateur- und einen Profi-Modus an. Als Neuling rempelst Du ohne Schaden und Reifenverschleiß über die Runden. Profis müssen jedoch regelmäßig mit einem demolierten Wagen in die Box, um aufzutanken oder Reifen zu wechseln, und liefern sich mit den härteren Computergegnern echte Kopf-an-Kopf-Duelle.

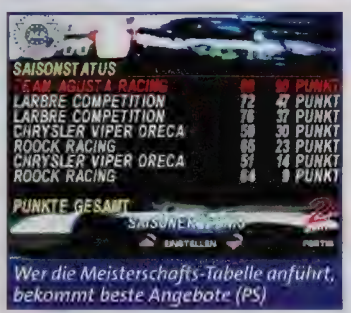
Keine Frage: In „Le Mans" steckt unglaublich viel. Die Anzahl der Autos ist

Dieser Panoz GT-R-[illegible] Roadster abgelöst.

Hallo, Kiesbett: Die Viper von Team Oreca ist der wohl beste Flitzer der GTz-Klasse (PC)

Unfälle verformen die Karosserie in der PC-Variante sehr auffällig (PC)

Leider ein wenig primitiv: Das Wagen-Setup kommt bei „Le Mans" zu kurz (PC)



Wer die Meisterschafts-Tabelle anführt, bekommt beste Angebote (PS)

INFO

24 Stunden von Le Mans

- **Die Stadt:** Le Mans an der Sarthe ist für die Franzosen seit 1923 einmal jährlich der Nabel der Welt. Vor gut 80 Jahren hatte der „Automobile Club de L'Ouest" die Idee, ein Tourenwagen-Rennen zu veranstalten, das die Welt noch nicht gesehen hatte.
- **Das erste Rennen:** Die „24 Stunden von Le Mans" wurden 1923 das erste Mal gefahren – und immerhin kamen von 33 gestarteten Autos 30 Flitzer ins Ziel.
- **Der Nervenkitzel:** Seither ist eine Menge Wasser die Sarthe hinunter geflossen, der Kurs ist kürzer geworden, und die Autos wurden um Einiges schneller. Ihre Spannung ziehen die Rennen nicht allein aus der Frage „Wer ist der Schnellste?",

BMW vor Toyota: Der flotte Bayer gewann 1999 die „24 Stunden von Le Mans"

vielmehr gehört der Zusatz „...und wer hält das durch?" dazu. Denn verlässliche, rund um die Uhr funktionierende Technik ist das A und O in Le Mans – größere Reparaturen kosten viel Zeit.

- **Verlierer 1999:** Dieses Jahr zeigte sich erneut, wie unberechenbar das Rennen sein kann. Die haushohen Favoriten vom deutsch-japanischen Toyota-Team, die mit dem Toyota GT One die schnellsten Runden fuhren, gingen fast leer aus. Zwei Autos blieben auf der Strecke liegen, das dritte konnte nur mit Mühe Platz 2 retten.
- **Gewinner 1999:** BMW gewann mit einer Runde Vorsprung. Anerkennenswert war das Abschneiden von Neuling Audi. Die etwas zu langsamen Audi R8C belegten Rang 3 und 4. In Ingolstadt feierte man.
- **Crash:** In Stuttgart bei Mercedes hingegen herrschte Todesstille. Nach knapp fünf Stunden hatte einer der Mercedes CLR bei über 300 km/h abgehoben und war 30 Meter neben der Strecke gelandet. Fahrer Dumbreck passierte zum Glück nichts. Mercedes-Sport-Chef Norbert Haug reagierte sofort und zog das andere Auto aus dem Rennen. Bei Le Mans 2000 will Mercedes nicht starten – ebenso wie übrigens das Werksteam von Porsche.

immens, die Unterschiede sind wunderschön spürbar, und die Motivation, neue Autos zu erspielen, sehr groß. Doch kann sich das Spiel zu keiner Zeit entscheiden, ob es Simulation oder Arcade-Flitzer sein will. **Der Profi-Modus bietet zu wenig Setup-Möglichkeiten und scheitert an der nicht genügend realistischen Fahrphysik.** Arcade-Fans ärgern sich über die nicht sehr zahlreichen, abwechslungsarmen Strecken.

Grafisch wird der Zwiespalt weiter genährt: Während die 24 Autos auf Playstation und PC brillant aussehen, wirkt die Streckengrafik – wenige sehr gute PC-Texturen ausgenommen – drittklassig. **Für Le-Mans-Fans mit flottem PC ist Infogrames' Flitzer das Richtige für lange Winterabende, Playstation-Raser dürfen getrost auf das viel versprechende „Gran Turismo 2" warten.**

PC | PS | N64 | D

Die 24 Stunden von Le Mans

Rennspiel für Einsteiger bis Profis

ca. 80/100 DM | Infogrames | PC:1-16/PS:1-2

Min.: Pentium 200, 32 MB RAM, Win 95, 8 MB HD, D3D-Karte. *Empf.:* Pentium II 350, 64 MB RAM, 200 MB HD, Voodoo3-Karte

Grafik 2 | Sound 3 | Dauerspaß 2

Sehr viele und sehr schöne Autos, lange motivierende Spielmodi

Wenige und zu sterile Strecken, primitives Wagen-Setup, öder Sprecher

Weder Arcade-Renner noch Simulation: Motivierender Flitzer mit Orientierungsproblemen

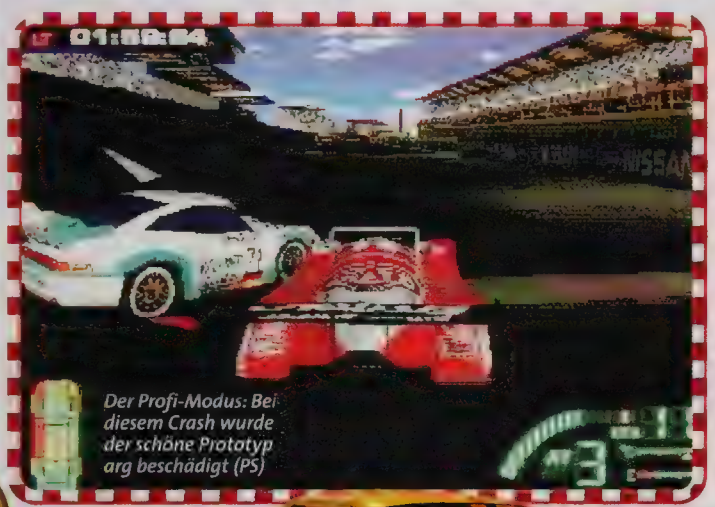
2

• unterstützt Memory Card, Dual Shock

Grafik 3 | Sound 3 | Dauerspaß 2

Auf der Playstation macht der Racer nicht minder Spaß, krankt jedoch an öder Streckengrafik

2



Der Profi-Modus: Bei diesem Crash wurde der schöne Prototyp arg beschädigt (PS)

Depri: Der Marcos Mantara LM 600 ist im Spiel immer Letzter

Text: Knut Gollert

1/00 CHECK

INDIANA JONES und der TURM VON BABEL

Täterätää täterä: Indy ist wieder da! Der Mann, der so heißt wie sein Hund, meldet sich nach siebenjähriger Computerpause zurück auf den Bildschirm.

In der Wüste von Ägypten erforscht Indy eine Pyramide und entdeckt dort das Grab von König Nuh

Nie ohne Peitsche und Hut: Von Indy-Filmheld Harrison Ford ist im Spiel auch die deutsche Synchronstimme dabei

Diese Schönheit überreicht Dir in Kasachstan das erste von vier geheimnisvollen Artefakten

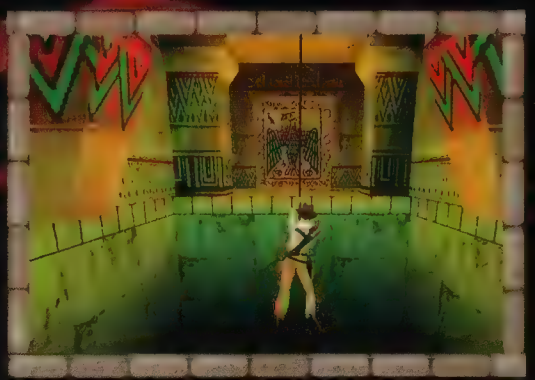
Die Babylonier hatten es faustdick hinter den altorientalischen Ohren. Während unsere Vorfahren noch durch die germanischen Baumwipfel grunzten, bastelten die Bewohner des Zweistromlandes damals bereits an einem frühgeschichtlichen Fusionsreaktor.

Mit Hilfe dieser energiereichen Maschine wollten die Priester das Tor zu einer anderen Dimension aufstoßen und dort aus Spaß ihre leibhaftigen Götter besuchen. Im letzten Moment bekamen vier arabische Baumeister kalte Füße, mopsten wichtige Teile der Konstruktion und setzten sich damit quer über den Globus ab.

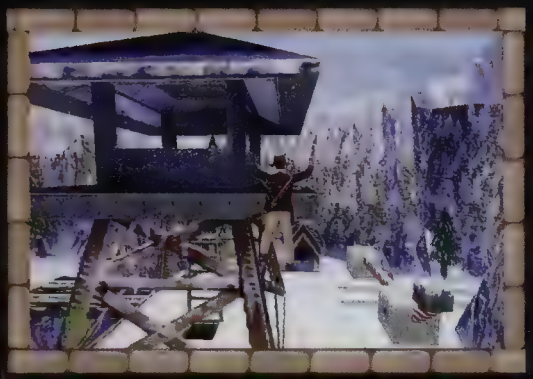
Gute zweieinhalbtausend Jährchen später wird der defekte Reaktor wieder ausgebuddelt. Wir schreiben mittlerweile das Jahr 1947, und Russen und Amis liegen im Clinch um die Weltherrschaft. Kein Wunder also, dass sich KGB und CIA um den Besitz des Reaktors kabbeln und eine fieberhafte Suche nach den vier verschwundenen Konstruktionsteilen beginnt.

Damit die gottlose Kommunistenbande nicht als erste die Kräfte einer anderen Dimension in die Hände bekommt, wird die ultimative amerika-

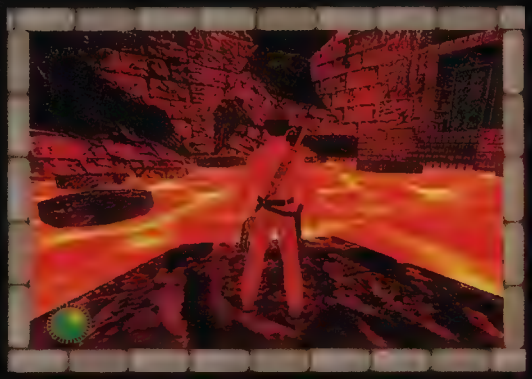
Wenn Indy durch die Fluten schwimmt, solltest Du seinen Luftvorrat am rechten Bildschirmrand im Auge behalten



Praktisch: Mit seiner Peitsche kann sich Indy über weite Abgründe schwingen und sicher auf der anderen Seite landen



Eiskalt: Im tief verschneiten Kasachstan erobert Indiana Jones einen Wachtposten der russischen Besatzer



Brandheiß: In diesem hoch gefährlichen Lava-Level führt nur exaktes Sprungtiming zum rettenden Ausgang

TiPPS

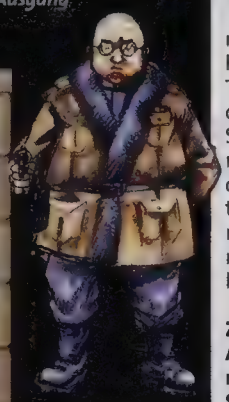
Das X markiert den Punkt

Wer sich die Rätselaufgaben leichter machen will, sollte in den „Optionen" die Funktion „Hilfe zeigen" aktivieren. Dann wird Dir auf der Übersichtskarte automatisch Dein nächster Zielpunkt angezeigt.

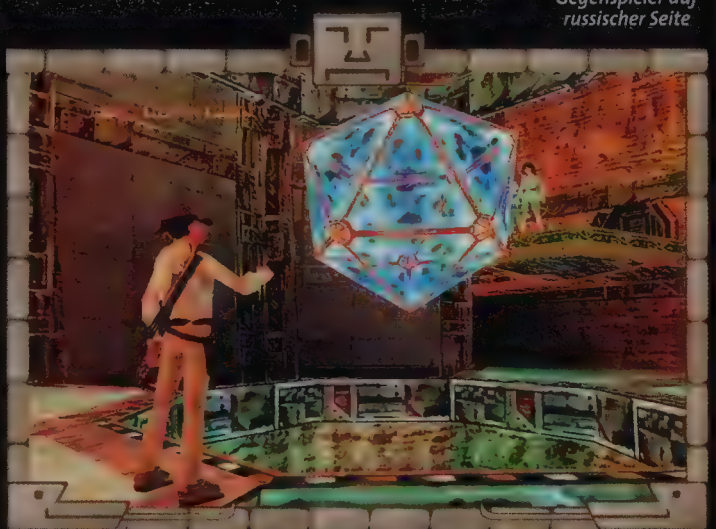
Die Farben Rot, Gelb und Blau zeigen an, ob Indy in den Keller klettern muss, auf gleicher Ebene bleiben kann oder eine Etage höher zu steigen hat.

Du kannst die Karte jederzeit über den Spielbildschirm blenden

Der kleine Eisenbahner: Mit der richtigen Weichenkombination kannst Du in unbekannte Minenbereiche vordringen



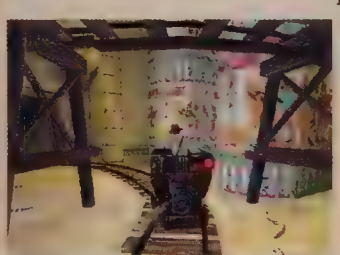
Lang lebe das Proletariat: Genadi Volodnikov ist Dein Gegenspieler auf russischer Seite



Endlich am Ziel: Indy steht vor der Inferno-Maschine und öffnet mit den eroberten Artefakten den Weg in eine andere Dimension

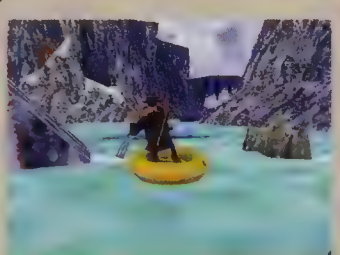
CIA-Kollegin Sophia Hapgood ist emanzipiert und Indy meist einen Schritt voraus

INDY-CARS



*In den Bergwerken des König Salomon tuckert Indy mit einer motorgetriebenen **Lore** durch den Untergrund und springt über zerborstene Gleise*

*Der **Jeep** ist das richtige Fahrzeug für unzugängliche Wüstengebiete. In dem roten Reservekanister findest Du übrigens wichtiges Benzin*



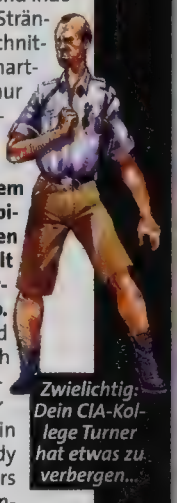
*Stromschnellen werden mit einem aufblasbaren **Gummiboot** überwunden. Pass auf, dass Du dabei keine kostbare Luft verlierst!*

nische Geheimwaffe reaktiviert: Dr. Henry „Indiana" Jones Jr., der erfolgreichste Archäologe und Hutträger aller Zeiten. Sieben Jahre nach seinem letzten zweidimensionalen Computerauftritt „Indiana Jones & The Fate of Atlantis" startet der Ruinenbuddler in sein erstes echtes 3D-Abenteuer.

Augenscheinlich haben sich die Programmierer von LucasArts mächtig von Quoten-Queen Lara Croft inspirieren lassen. Genau wie die schnuckelige Konkurrenz aus England hüpft Indy von Plattform zu Plattform, klettert über bodenlose Abgründe und beißt sich an extrem knackigen Rätseln fast die Zähne aus.

Bevor Indy alle vier Artefakte in seinem geräumigen Rucksack verstaut hat, besucht er die Tempelanlage von Teotihuacan in Mexiko, die schneebedeckten Gipfel von Kasachstan, König Salomons Minen in Nubien und Indonesiens Palmen-gesäumte Strände. Am Ende jedes dieser Abschnitte wartet ein besonders hartnäckiger Obermotz, dem Du nur mit viel List und Tücke beikommen kannst.

Damit jedoch nicht genug: **Zu allem Überfluss klebt Deinem Altertumsforscher ein Kombinat russischer Agenten an den Stiefeln. Diese Gegner hält sich Indy mit zehn unterschiedlichen Waffen vom Leib.** Neben diversen Knarren und Raketenwerfern darf natürlich auch Indys berühmte Peitsche nicht fehlen. Mit ihr werden nicht nur die Feinde in Schach gehalten, sondern Indy überwindet so auch besonders tiefe Abgründe und kann unzugängliche Gegenstände einsacken. Damit Dein Held auf seinen Reisen den Überblick behält, wird automatisch eine Übersichtskarte mitgezeichnet.



Zwielichtig: Dein CIA-Kollege Turner hat etwas zu verbergen...

Etwas in die Jahre gekommen ist er ja schon, Steven Spielbergs Wunder-Archäologe: Optisch kann „Indiana Jones" seiner Mitbewerberin Lara Croft nicht das Wasser reichen. Mit zarten Ruckelanfällen im Karten-Modus und bescheidenen Animationen musst Du leider leben. **Erste Sahne dagegen sind die exzellent designten und originellen Rätsel. Das riesige Spielareal ist voll gestopft mit geheimnisvollen Maschinen und gemeinen Fallen, die Herausforderung für Wochen bieten.** Der akustische Peitschenhieb im Spiel ist die deutsche Synchronstimme von Film-Indy Harrison Ford, die für original „Indiana Jones"-Atmosphäre sorgt.

PC | PS | N64 | DC | D

Indiana Jones und der Turm von Babel
Action-Adventure für Fortgeschrittene u. Profis

ca. 80 DM | LucasArts | 1 Spieler

Min.: Pentium 200, 32 MB RAM, Win 95, 23 MB HD, 3D-Karte *Empf.:* Pentium II, 64 MB RAM, Win 95, 550 MB HD, 3D-Karte

Grafik 3 | Sound 2 | Dauerspaß 1

Einfallsreiche und immer logische Rätsel, riesige Spielwelt, gutes Automapping

Wenig unterschiedliche Gegner und Charaktere, leicht veraltete Grafik

Rätseltechnisch trifft Indy voll ins Schwarze, die bescheidene Grafik kann man verschmerzen

1

Text: Volker Weitz

Krieg auf der Straße: Kanonen und Raketen gehören zur Standardausstattung

Eine Übersichtskarte informiert Dich jederzeit über die Situation

„Ich will Spaß, ich geb Gas!" Rase durch die Wüste von Nevada und erlebe eine knackige Mischung aus Auto-Ballerei und NDW-Disco.

INTERSTATE '82

In der „Area 49" greifen die Gegner erstmals mit Lasern an

Taurus ist raus aus dem Geschäft. Seit er 1976 mit seinem Kumpel Groove Champion den Mafiaboss Malochio zur Strecke brachte, hat „Stampede" – so Taurus' Codename – angefangen, ein normales Leben zu führen. Nur noch wenige liebevoll verspachtelte Einschüsse am Kotflügel seines Lieblingswagens zeugen von der heißen Zeit als Asphaltkrieger.

Doch Helden ruhen nie – vor allem nicht, wenn der beste Freund verschwindet. Es sollte ein heißes Weihnachten 1982 werden, denn Groove schaffte es mal wieder, sich ganz tief reinzureiten. Es hat etwas mit Waffenschiebern und einer unglaublichen Verschwörung zu tun. Und der gute Taurus darf ihn da raushauen.

Nein, nicht Taurus! **Du bist es, der sich da ans Steuer eines mit allen Schikanen ausgerüsteten Straßenkreuzers setzt. Dein Ziel: Im knochentrockenen Nevada, in dem motorisierte Drogenhändler die Straßen beherrschen, Deinen Kumpel zu finden.** Allzu lang hat Taurus das vertraute Hämmern des Dach-MGs nicht mehr gehört...

Activisions „Interstate '82" ist die logische Folge des erfolgreichen Vorgängers „Interstate '76" (siehe Info-Kasten). Statt 70er-Jahre-Afro-Flair gibt's jetzt Disco-Feeling wie in den 80ern und natürlich ein überarbeitetes Spiel mit fast dem selben Konzept.

Du umklammerst in 17 Missionen das Steuer eines rundum bewaffneten Autos. In den Aufträgen müssen meist Freunde verteidigt, Gegner verfolgt oder Asphalt-Rowdys zur Strecke gebracht werden. Als neues Spielelement dienen Schalter. Da Du jederzeit Deinen Wagen verlassen kannst, bieten sich kleine Rätsel an, in denen mit Hilfe von Hebeln Türen geöffnet werden.

Neu im Spiel ist ebenfalls, dass es für jedes schrottreif gemachte Feindfahrzeug eine Belohnung gibt. Mit diesem Geld kannst Du zwischen den Missionen Deinen Boliden aufrüsten. Allerlei Waffen, Panzerung, Schutzsysteme oder Power-Ups für Motor, Bremsen und Federung stehen auf dem Einkaufszettel. Die Zusatzelemente werden dabei nach einem ganz bestimmten System verteilt.

INFO

„Interstate '76" – Das Original

Anfang 1997 erschienen, war „Interstate '76" der absolute Knaller. Flotte 3D-Grafik, ein atemberaubender Soundtrack und ein perfekter Mini-Wirtschaftspart motivierten bis zur letzten Mission. Hauptkritikpunkte waren damals die extrem langen Missionen und die Tatsache, dass Du das ganze Spiel im selben Auto sitzen bliebst.

In „Interstate '82" wurden beide Punkte verbessert. Dafür wurde der unübertroffen gute Ausrüstungs-Part gegen einen wesentlich simpleren ersetzt, was vor allem Taktiker empört.

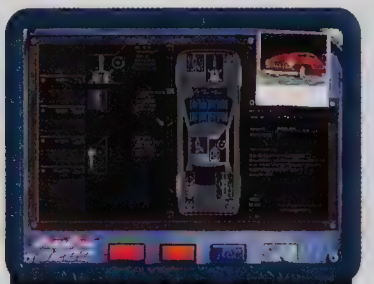
„Interstate '76" und das Add-On „Nitro Raiders" gibt es mittlerweile für 30 Mark.

Anspruchsvoll und ausgesprochen cool: „Interstate '76" erschien im Jahr 1997

Auf Knopfdruck kannst Du jederzeit aussteigen und Schalter wie links bedienen

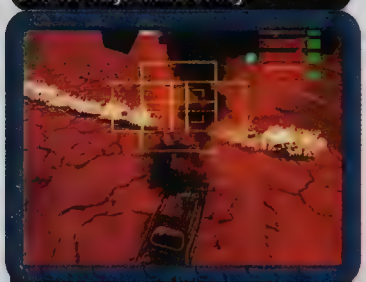
Spektakulär gestaltet: In einer enormen Explosion verpufft der Angreifer

Schlagkräftig, aber unbezahlbar: Die Satelliten-Kanone schlägt ein



In der Werkstatt rüstest Du Deinen Straßenkreuzer auf

Antik: In den Missionen gibt es zahlreiche kleine Cut-Scenes in Spielgrafik



Zielsuchende Raketen fixieren das Ziel mit Hilfe dieser gelben Kästchen

Jeder Wagen hat eine bestimmte Anzahl von Anbaupunkten, die gefüllt werden können. Und da im neuen „Interstate" endlich mehrere verschiedene Autos bestiegen werden, unterscheidet sich die „Tragfähigkeit" der Vehikel natürlich. Auf einen flinken Porsche passen gerade mal ein schweres und ein leichtes MG, während ein dicker Pick-Up durchaus die dreifache Waffenladung aufnimmt.

Neue Autos kannst Du im Spiel übrigens nicht kaufen. Vielmehr eroberst Du sie, indem Du den Gegner herausziehst oder herrenlose Flitzer übernimmst. Natürlich bist Du als Fußgänger überaus empfindlich – einen Fahrer aus einem herumrasenden Kampf-Truck zu ziehen, ist nicht nur gefährlich, sondern sinnfrei. Glücklicherweise gibt es die netten Harpunen, mit denen Du Feindfahrzeuge kaltstellen oder den Gegner aus dem Innern vertreiben kannst.

Das Erobern neuer Autos ist der einzige strategisch gehaltvolle Knackpunkt in „Interstate '82". Die Wahl des Wagens ist spielentscheidend, da besonders in späteren Missionen nur enorme Waffenvielfalt am Auto den Sieg garantiert. Ansonsten reduziert sich das Spiel auf pure Action – die taktisch anspruchsvolle Missionsgestaltung des Vorgängers wurde nur ansatzweise übernommen.

Nichtsdestotrotz macht die motorisierte Ballerei lange Spaß. Dies verdankt „Interstate '82" vor allem einem tollen Soundtrack, fantastischen Explosionen und abwechslungsreichen Aufträgen. Let's groove, Champion!

PC | PS | N64 | DC | D

Interstate '82

Actionspiel für Fortgeschrittene und Profis

ca. 80 DM | Activision | 1-8 Spieler

Min.: Pentium 200, 64 MB RAM, Win 95, 450 MB HD. *Empf.:* Pentium II 300, 64 MB RAM, Win 98, 450 MB HD, Direct3D-Karte

Grafik 2 | Sound 1 | Dauerspaß 2

Extrem gute Musik und Sprache, tolle Explosionen, abwechslungsreiche Aufträge

Technisch altbackene Cut-Scenes, nur rudimentärer Wirtschaftspart

Schmissiger Autoscooter mit guten Ideen und viel Flair. Das Original bleibt aber unerreicht

2

Text: Knut Gollert

Taurus' Waffenarsenal

Raketen

Wenig Schuss vorhanden, aber sehr durchschlagend: Zielsuchende Raketen sind der Hit

Flammenwerfer

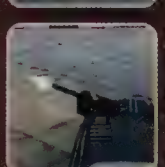
Optisch und spielerisch unspektakulär: Flammenwerfer kannst Du in der Garage lassen

Nahkampfmittel

Wer gern rammt, kauft sich eine dicke Stoßstange oder den Fräser. Zum Teil hilfreich

Industrielaser

Schneidet alles! Besonders mit Auto-Target. Leider haben viele Gegner Energieschilde



Maschinengewehr

Die Standardwaffe. Leichte und schwere MGs sind besonders im Megapack kräftig

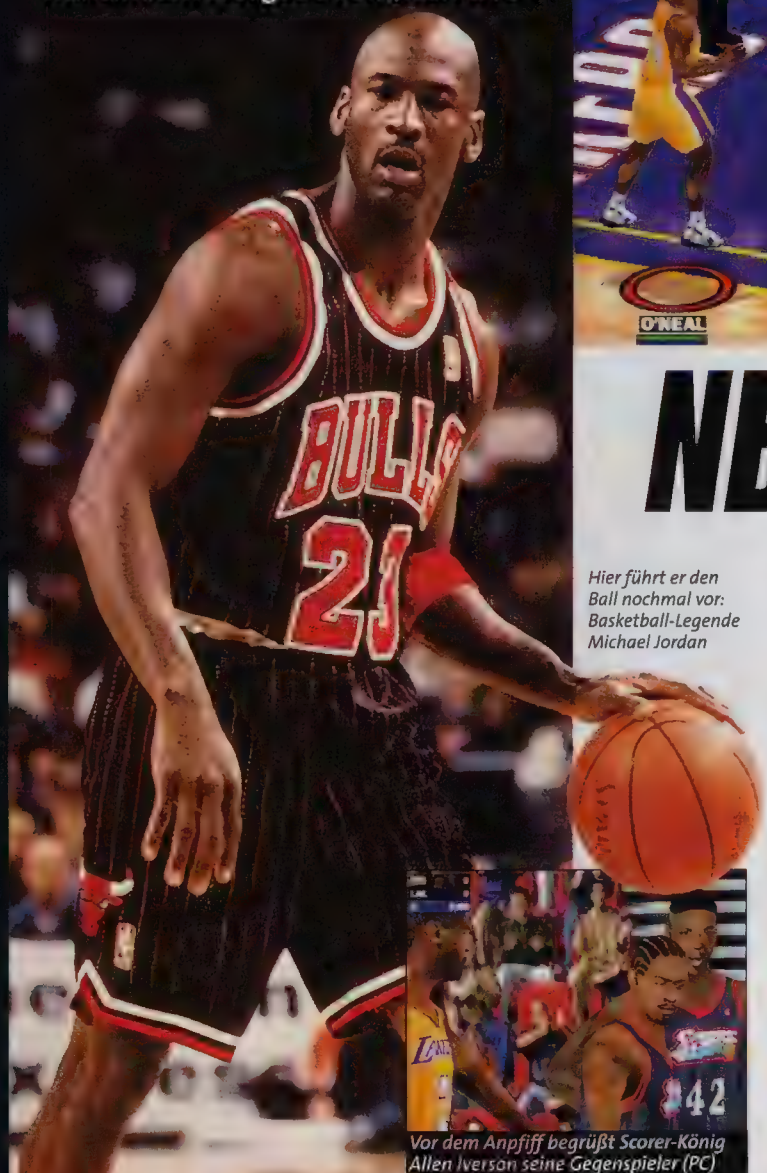
Harpunen

Super zum Behindern der Gegner. Doch kann man nur sehr wenig Muni mitnehmen

Vormittags mit Michael Jordan üben und abends an der Seite von Schrempf und Pippen fighten – kein anderes Basketball-Spiel ist so komplett wie die Millennium-Ausgabe von „NBA Live".

Steuerungstricks und Bewegungsabläufe wie im echten Basketball: Mit einem gut getimeten Block verhindert LA-Star Bryant die Führung der Philadelphia 76'ers (PC)

NBA Live 2000



Hier führt er den Ball nochmal vor: Basketball-Legende Michael Jordan

Vor dem Anpfiff begrüßt Scorer-König Allen Iverson seine Gegenspieler (PC)

Drin isser! Diesen spektakulären Korb für die Orlando Magic zeigt uns die Wiederholung gleich nochmal (PS)

So schnell kann's gehen: Die ruhmreichen Chicago Bulls wurden praktisch über Nacht vom Weltmeister zum Bademeister. Kein Wunder, denn nach dem Gewinn der 98er-Meisterschaft hat sich Jahrhundert-Star Michael Jordan in den Ruhestand zurückgezogen. Was den abgestürzten Bulls nicht mehr gelang, hat eine Spielefirma geschafft: Michael Jordan zu einer Rückkehr auf das Spielfeld zu überreden.

Air Jordan befindet sich bei „NBA Live 2000" in bester Gesellschaft, denn neben allen aktuellen NBA-Spielern gibt es fünf Auswahlteams mit Oldie-Stars. Beim Aufbau Deiner Mannschaft kannst Du Dich bei der PC-Version auch selber ins Spiel bringen. Eine verbesserte Version des Gesichter-Editors von „NHL 2000" erlaubt das Importieren digitaler Fotos.

Solche Schnucki-Funktionen schön und gut, aber wie spielt sich die eigentliche Basketball-Simulation? Absolut brillant. **Kein anderes Programm kann „NBA Live 2000" das Wasser reichen, was die Vielfalt an Manövern betrifft.** Okay, die 8-Feuerknöpfe-Steuerung wirkt im ersten Moment etwas Furcht einflößend. Doch wer die Feinheiten meistert, wird reich belohnt. Zahlreiche Antäuschtricks, kunstvolle Dribblings, das gezielte Anpassen bestimmter Teamkameraden und Slam-Dunk-Kabinettstückchen geben dem „Live" im Titel seine Berechtigung.

Viele spaßige Drumherum-Funktionen runden „NBA Live 2000" ab. In Streetball-Duellen forderst Du einen beliebigen Gegner zum Duell Mann gegen Mann heraus. **Im ausgebauten Franchise-Modus wird bis zu 25 Spieljahre lang am Mannschaftskader gebastelt.** Versuche, die Stars anderer Vereine abzuwerben! Die Grenzen beim Team-Gehaltsgefüge darfst Du dabei aber nicht überschreiten.

Angesichts der Grafik schließlich staunen Profis und Gelegenheits-Sportspieler gleichermaßen. Vor allem auf PC kannst Du Killer-Auflösungen mit extremer Detailvielfalt erreichen, bei denen selbst ein Pentium III mit 3D-Beschleuniger voll gefordert ist. Dafür haben die Spieler toll animierte Gesichter mit einem hohen Wiedererkennungswert. Eine schönere, spielstärkere Basketball-Simulation hätte sich Michael Jordan für sein Comeback nicht aussuchen können.

Jordan im Anflug: Im Streetball-Modus tritt der Star gegen Magic Johnson an (PC)

PC | PS | DC | D

NBA Live 2000

Sportspiel für Fortgeschrittene und Profis

ca. 80 DM | EA Sports | 1-8 Spieler

Min.: Pentium 166, 32 MB RAM, Win 95 oder 98, 20 MB HD. *Empf.:* Pentium II 300, 64 MB RAM, Win 95 oder 98, 500 MB HD

Grafik 1 | Sound 2 | Dauerspaß 1

Ausgereifte Kontrolle, realistischer Spielablauf, neuer Streetball-Modus

Lascher Trainingsmodus erschwert den Einstieg, Hardware-hungrig

PC: Spitzenmodell mit allen Extras. Keine andere NBA-Simulation hat so viele Highlights

1

• unterstützt Memory Card, Dual Shock

Grafik 2 | Sound 2 | Dauerspaß 1

Playstation: Grafisch nicht ganz so toll, aber dank Steuerung und Modi genauso spielenswert

1

Text: Heinrich Lenhardt · Foto: ASA (1)

Chocobo Racing™

Gib Schub, Rakete: Mit dem Chocobo-Racing will Squaresoft der Konkurrenz kräftig auf den Bleifuß treten!

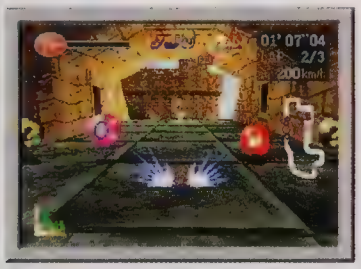
Die aus „Final Fantasy VII“ bekannten Chocobos erfreuen sich in Japan so großer Beliebtheit, dass Squaresoft den knuddeligen Laufvögeln sogar ein eigenes Spiel gewidmet hat. In diesem Fun-Racer bretterst Du über Strecken, die ebenfalls zum großen Teil der „Final Fantasy“-Welt entnommen sind.

Insgesamt stehen fünf verschiedene Spielvarianten zur Auswahl. Ein kitschiger Story-Modus erzählt Dir eine Geschichte aus der Chocobo-Welt, in der nach und nach die verschiedenen Charakter, Fähigkeiten und Kurse vorgestellt werden. Wem das zu lange dauert, der kann sofort mit einer Meisterschaft starten oder sich im Zeitfahren versuchen. Das Staffelrennen und der Duell-Modus sind eigentlich für zwei menschliche Fahrer gedacht, obgleich Du sie auch alleine gegen einen Computer-Gegner bestreiten kannst.

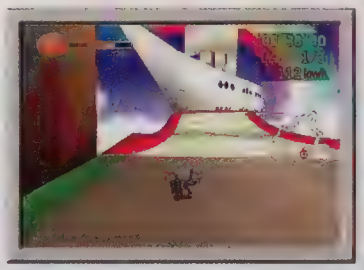
Neben einer wählbaren Spezialfähigkeit (zum Beispiel verbesserte Bodenhaftung) befinden sich zusätzlich Magische Steine auf der Piste, die verschiedene Bonus-Waffen enthalten. Damit kannst Du Deine Gegner sabotieren oder Dich selbst vor ihren Angriffen schützen.

Trotz der einfachen Steuerung wird „Chocobo Racing“ nicht nur spielerisch von der Konkurrenz gnadenlos abgehängt. Auch die Grafik ist im Vergleich zur Genre-Referenz „Crash Team Racing“ hoffnungslos veraltet. Nur eingefleischte Chocobo-Fans können hier Sympathie entwickeln, zumal das Spiel mit den ursprünglichen Rennen in „Final Fantasy VII“ nicht mehr viel gemeinsam hat.

Mit seinen Jet-Blades sprintet der Chocobo der Konkurrenz spielend davon!



Sammelleidenschaft: Ohne die Hilfe der Magischen Steine hast Du kaum eine Chance



Müde Optik: Die Strecken-Grafik ist meist sehr schlicht und leblos

Wendig und schnell: Chubby Chocobo macht auf seinem Dreirad eine gute Figur

PC | PS | N64 | DC | E

Chocobo Racing
Rennspiel für Einsteiger

ca. 100 DM | Squaresoft | 1-2 Spieler

- unterstützt Memory Card, Dual Shock

Grafik | Sound | Dauerspaß

Viele Spielmodi, eingängige Steuerung, vertrautes Spielprinzip

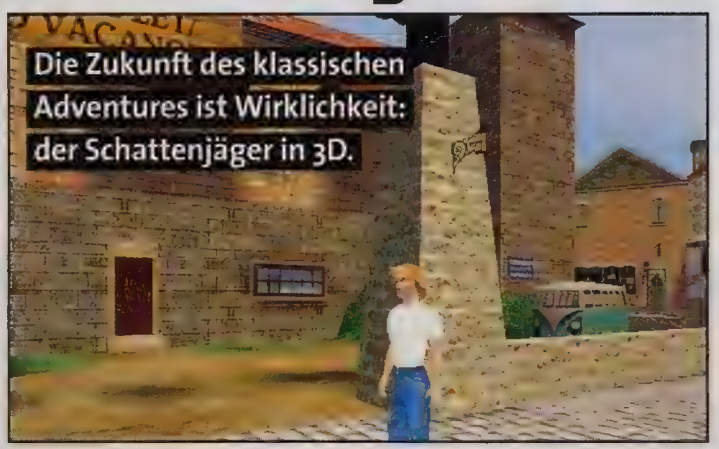
Veraltete Grafik, nervende Musik, langweiliger Story-Modus

Ein mittelmäßiger Fun-Racer, der sowohl technisch als auch spielerisch stark enttäuscht

4

Text: Michael Stapf

Gabriel Knight 3



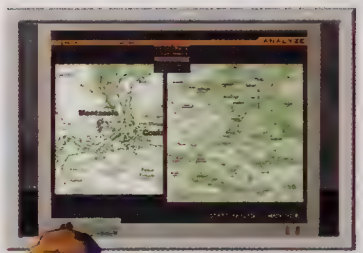
Der am häufigsten besuchte Bereich im Spiel ist das Hotel in Rennes-le-Chateau, in dem auch Privatschnüffler Gabriel und Gehilfin Grace untergebracht sind

Du hast null Lust, beim Nachdenken und Puzzeln dauernd wie wild durch die Gegend zu springen? Du willst Deine 3D-Grafikkarte trotzdem nicht umsonst gekauft haben? Dann ist der dritte Auftritt des leichtlebigen Privatdetektivs mit einem Hang zu mysteriösen Fällen genau das Richtige für Dich.

Gabriel Knight und seine treue Assistentin Grace durchforsten abwechselnd die Gegend um das französische Rennes-le-Chateau, um das Verschwinden eines Babys aufzuklären. Anders als bei Indy Jones (siehe Seite 30) und Konsorten werden dabei nicht die Charaktere selbst durch die 3D-Landschaft bewegt, sondern eine Kamera. Interessante Objekte erkennt der aktive Ermittler mittels Cursor und untersucht sie per Mausklick.

Die neuartige Grafiklösung für ein Adventure der ansonsten klassischen Art macht nur eine kurze Eingewöhnungsphase nötig. Positiv fallen dabei die schönen Texturen an vielen Stellen des Spiels ins Auge. Die gute Mischung aus meist logisch lösbaren Rätseln, netten Hilfswerkzeugen (SIDNEY-Computer) und Super-Sound macht Lust auf mehr...

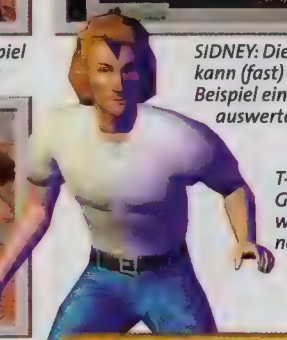
Still und friedlich sitzt er da – ein Beispiel für die liebevolle grafische Gestaltung



SIDNEY: Dieser Computer kann (fast) alles, so zum Beispiel eine Landkarte auswerten

Die Unterhaltungen mit den passiven Spielcharakteren liefern nötige Hinweise

Auf dieser Karte erscheinen im Spiel immer mehr Orte, die Du untersuchen kannst



T-Shirt-Träger Gabriel Knight weiß nicht, was nackte Angst ist

PC | PS | N64 | DC | E/D

Gabriel Knight 3
Adventure für Fortgeschrittene

ca. 80 DM | Sierra/Havas | 1 Spieler

Min.: Pentium 166 (mit 3D-Karte) oder 233 (ohne), 32 MB RAM, Win 95/98, 200 MB HD.
Empf.: P2 350 MHz, 3D-Karte, 450 MB HD

Grafik 2 | Sound 1 | Dauerspaß 2

Gut recherchierter Verschwörungsplot, gelungene musikalische Untermalung

Hohe Hardware-Anforderungen, Intelligenz der Menü-Steuerung

Mit diesem Spiel gibt es für das totgeglaubte klassische Adventure wieder Hoffnung

2

Text: Joachim Enderlin

Activisions mutiger Genre-Mix aus 3D-Action und Echtzeit-Strategie geht in die zweite Runde.

Battlezone II

Zu Fuß gegen Eingeborene: Auch die Tierwelt fremder Planeten kann gefährlich werden

Es war eines der innovativsten Spiele 1998: „Battlezone" mischte erstmals knackige 3D-Action mit Elementen aus Echtzeit-Strategiespielen wie „Command & Conquer". Was die Fachwelt überraschte: Diese Mixtur funktionierte und spielte sich anspruchsvoll, aber superb. Eineinhalb Jahre später kommt der Nachfolger: „Battlezone II" ist da und will noch besser und vor allem erfolgreicher sein.

Das Spielprinzip wurde einfacherweise übernommen. Du kommandierst aus Deinem Vehikel heraus eine Gruppe Militärs, baust eine Basis inklusive Rohstoffversorgung auf und sorgst dafür, dass die gegnerischen Aliens ordentlich auf die Mütze bekommen. Dabei hast Du überaus viel Freiraum: Auf Knopfdruck flitzt Du mit Deinem Gleiter gen Feind, um die zahllosen Waffensysteme auszuprobieren, schlüpfst aus Deinem Gleiter, um andere Panzer zu besteigen oder schleichst Dich mit dem Scharfschützengewehr weit ins feindliche Hinterland. Die 23 Missionsziele sind dabei relativ abwechslungsreich, münden aber fast immer in das Ableben der unerwünschten Aliens.

Grafisch eine wahre 3D-Pracht und akustisch kaum besser zu machen, fehlt es „Battlezone II" trotzdem an Atmosphäre. Die Story kommt in den Texten zwischen den Aufträgen kaum rüber, und die wenigen Neuheiten, wie das Betreten von Gebäuden, wirken aufgesetzt. Das Spiel ist zwar nach wie vor sehr reizvoll, aber leider schon allzu bekannt. Action-Fans mit taktischer Begabung freuen sich trotzdem.

Dieser Robo baut Deine Häuser

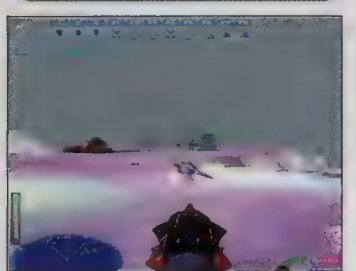
INFO

Battlezone 1980

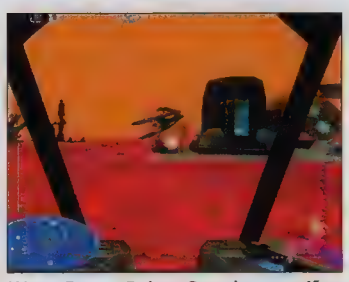
Eigentlich ist „Battlezone" ein Klassiker, denn die Panzerballerei war das erste Spiel mit echter 3D-Vektor-Grafik. Nein, nicht das 98er „Battlezone", sondern der Urvater gleichen Namens, der 1980 jeden Spielhallenbesucher begeisterte.

Damals gab es Action pur und optimales Panzer-Feeling durch zwei Joysticks, mit denen die rechte und linke Kette getrennt gesteuert wurden. Hinzu kam, dass man das Geschehen durch eine Gummi-Manschette verfolgen musste.

Wie im Panzer: Der „Battlezone"-Automat von 1980 mit Gummi vor dem Monitor



Wer will, steuert sein schweres Gefährt aus der Third-Person-Perspektive



Wenn Gegner Deinen Recycler angreifen, klopft die Niederlage an die Tür

Bitte einsteigen! Nach einem Tausch hüpft der Soldat in den leeren Scout

Optischer Höhepunkt: Sogar auf einem Dschungelplaneten finden Kämpfe statt

PC | ~~PS~~ | ~~N64~~ | ~~DC~~ | E/D

Battlezone II

Action-Strategiespiel für Profis

ca. 80 DM | Activision | 1-8 Spieler

Min.: Pentium 200, 32 MB RAM, Win 95, 200 MB HD, D3D-Karte. *Empf.:* Pentium II 350, 64 MB RAM, 500 MB HD, TNT2

Grafik 1 | Sound 1 | Dauerspaß 2

Grafisch und optisch eine Klasse für sich, grandiose Spielidee

Atmosphärisch unausgeglichen, etwas hakelige Steuerung, sehr schwer

Ausgereifter Nachfolger eines besseren Spiels – leider fehlt's an Neuheiten und Atmosphäre

2

Text: Knut Golliert

Du musst mindestens 150 Droiden retten, um in den nächsten Level zu kommen

Das gute Tutorial erklärt alle Spielzüge

STAR WARS PIT DROIDS BOXENDROIDEN

Das wuselt gewaltig! Hast Du genug strategischen Überblick, um eine Bande wild gewordener Miniatur-Droiden zu hüten?

Ohne Pit-Droiden läuft bei einem Pod Race nichts. Die niedlichen Blechkübel aus „Star Wars – Episode I" betanken Deine Flitzer und beulen bei Bedarf zerknautschte Spoiler aus. Leider haben die dürren Helferlein einen entscheidenden Nachteil: Sie sind dumm wie Bohnenstroh. Wenn sie einmal loslaufen, dann gibt's kein Halten mehr. Sie wackeln so lange geradeaus, bis sie vor einer Mauer stehen oder für immer in der nächsten Falle verschwinden.

Im Denkspiel „Pit Droids" programmierst Du die Mini-Roboter und steuerst sie so sicher zum rettenden Ausgang. Mit drehbaren Richtungspfeilen kannst Du die Marschrichtung der Schutzbefohlenen beeinflussen, die dann hoffentlich Fallgruben und anderen Gemeinheiten ausweichen. Nur wenn eine bestimmte Anzahl Droiden heil im Ziel ankommt, wird der nächste, noch fiesere Level freigeschaltet. **Als Robot-Fan musst Du eine Menge Gehirnakrobatik betreiben, bevor die wirre Brut sicher eingelocht ist.**

Neue Spieldeen, ein frischer Soundtrack und unzählige Levels sorgen für unbeschwerte Knobel-Kurzweil.

Vom Winde verweht: Berührt ein unvorsichtiger Droide einen aktivierten Ventilator, wird er auf Nimmerwiedersehen in die Luft geblasen – und scheidet leider aus

Farbige Bodenplatten sortieren Droiden nach ihrer unterschiedlichen Lackierung

PC | PS | N64 | DC | E/D

Pit Droids

Denkspiel für Einsteiger bis Profis

ca. 80 DM | Ubi Soft | 1 Spieler

Min.: Pentium 166, 32 MB RAM, Win 95, 130 MB HD. *Empf.:* Pentium 200, 64 MB RAM, Win 95, 270 MB HD

Grafik 4 | Sound 3 | Dauerspaß 2

Sehr gutes Tutorial, einfacher Editor, viele Levels, sehr einfache Bedienung

Schlichte Grafik, auf Dauer zu viele Wiederholungen in den Levels

Originelles Roboter-Denkspiel mit vielen neuen Ideen und sympathischen Blechhelden

2

Text: Volker Weitz

Der Morgen stirbt nie

Saigon: In der Medienanstalt von Bösewicht Carver wimmelt es nur so von bewaffnetem Personal. Gut, dass Bond seine Automatik durch den Zoll geschmuggelt hat

Fast zeitgleich zum Kinostart des neuen Bond-Streifens „Die Welt ist nicht genug" liefert Electronic Arts das Spiel zum Vorgänger „Der Morgen stirbt nie".

Im smarten Outfit des Geheimagenten musst Du zunächst russische Waffenhändler aufspüren und unschädlich machen. Nach geglückter Flucht im Kampfjet wirst Du von Deiner Chefin M beauftragt, dem Medienmogul Carver das Handwerk zu legen. Dazu ballerst Du Dich von Hamburg nach Saigon, wo etliche von Carvers Handlangern schon mit durchgeladener MG auf Dich warten.

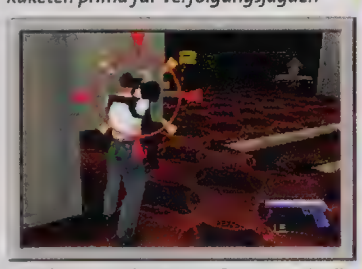
Neben der bewährten Walter PPK schießt sich Bond auch mit Scharfschützengewehr, Schnellfeuer-Knarre und Minen durch die 3D-Levels. Sein Dienstwagen ist mit Raketenwerfern bestückt.

„Der Morgen stirbt nie" ist zwar ein unterhaltsames Spiel, doch sind den Entwicklern dabei Fehler unterlaufen, die man leicht hätte beseitigen können. Lange Ladezeiten, unausgereifte Kamera und andere kleine Mängel sorgen für einen unnötig schlechten Eindruck. Bond-Fans sollten sich davon aber nicht abschrecken lassen und in den BMW steigen.

Einfach näher dran: Das Scharfschützengewehr zoomt in die Ferne

In der Nacht leistet das Infrarot-Fernrohr gute Dienste

Der BMW 750 eignet sich dank MG und Raketen prima für Verfolgungsjagden



Im Film ermordet Dr. Kaufmann Paris, die Ex von Bond. Dafür gibt's saftig Revanche

007 stürmt gerade wieder die Kinoleinwand

PC | PS | N64 | DC | D

Der Morgen stirbt nie

Actionspiel für Fortgeschrittene

ca. 100 DM | Electronic Arts | 1 Spieler

• unterstützt Memory Card, Dual Shock

Grafik 3 | Sound 2 | Dauerspaß 4

Szenen aus dem Bond-Film dank Original-Lizenz, abwechslungsreiche Levels

Oft nachteilige Kamera, ungenaue Kollisionsabfrage, unfaire Gegner

Abwechslungsreiches Actionspiel, das leider mit etlichen unnötigen Mängeln aufwartet

3

Text: Christian Henning · Foto: Bauer Publishing Co. (1)

TAKE YOUR CHANCE
CREATE YOUR MUSIC NOW!

Du und Dein Hit auf MTV!
Mix, Win & Become a Star!

eJay of the week on MTV MUSIC TELEVISION

Nähere Infos:
www.eJay.de

*24 Pf./Min. *unverbindliche Preisempfehlung

DANCE eJay 2+

Features:
- 16-Spur Soundmixer in HiFi-Stereo-Qualität
- über 3500 Dance- und House-Sounds
- Drum Computer mit Drum Matrix zur Erstellung eigener Beats
- Effect Studio, verwandelt die eigene Stimme – von der Monster- bis zur Comic-Voice ist alles möglich
- Time Stretching zum Anpassen von Sounds aus anderen Soundarchiven
- Lautstärkeregelung für einzelne Tonspuren und Sounds
- Aufnahme eigener Samples über Mikrofon
- Interaktives Einführungsprogramm für den schnellen Einstieg

Preis DM 89,95*

TECHNO eJay 2

Features:
- 16-Spur Soundmixer in HiFi-Stereo-Qualität
- über 3500 aktuelle Techno-Sounds
- inklusive Hyper Generator II, die Weiterentwicklung des Rave eJay Synthesizers
- Effect Studio, verwandelt die eigene Stimme – von der Monster- bis zur Comic-Voice ist alles möglich
- Time-Stretching zum Anpassen von Sounds aus anderen Soundarchiven
- Lautstärkeregelung für einzelne Tonspuren und Sounds
- Aufnahme eigener Samples über Mikrofon

Preis DM 89,95*

eJay SOUND COLLECTION #1 & #2

Features:
- je 7500 lizenzfreie Sounds und Loops im Wav-Format
- übersichtlich geordnet nach Instrumenten, Musikstilen, Tempo und Tonarten
- inkl. eJay Soundbrowser 1.0
- intuitive Suchfunktionen
- umfangreiche Vorhörmöglichkeiten
- RealStretch™ Timestretcher zur Tempoanpassung von bis zu 200%
- getestet und ausgezeichnet von MTV MUSIC TELEVISION®

Preis DM 49,95*

eJay®

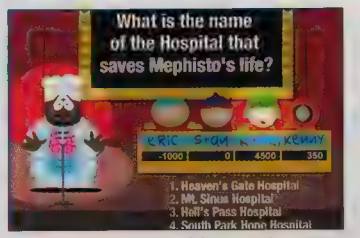
Bestellhotline 01805-339 339*

More Information www.eJay.de

Copyright © 1999 PXD Software GmbH. Alle Rechte vorbehalten. Alle eJay Produkte und das eJay Logo sind Warenzeichen der PXD Software GmbH. eJay und PXD sind eingetragene Warenzeichen der PXD Software GmbH. Alle anderen Produkt- und Firmennamen sind Warenzeichen der jeweiligen Eigentümer

SOUTH PARK Chef's LUVSHACK

Kennst Du die US-Werbung von Hersheys-Schokolade? Oder das Programm von „Saturday Night Life"? Wenn ja, bist Du hier genau richtig.



Die Grafik kommt auf dem PC dem Cartoon-Vorbild noch am nächsten (PC)

Die Idee ist eigentlich klasse: ein Multispieler-Programm, das wie eine Fernseh-Gameshow aufgemacht ist und von „South Park"-Charakteren bestritten wird. Der simple Grafikstil kann ohne Probleme von heutigen PC und Konsolen übernommen werden. Noch ein paar lustige Fragen dazu und das Ganze mit den Originalsprechern der Serie vertont – und „Chef's Luv Shack" ist sicher ein tolles Spiel für alle Fans der TV-Serie. Vor allem, weil die Fragerunden durch 20 Mini-Spiele aufgelockert werden, die zum Beispiel Klassikern wie „Asteroids", „Donkey Kong" und „Space Invaders" nachempfunden sind.

Die Sache hat nur einen Haken, und der hat es gewaltig in sich: **Da Acclaim es nicht für nötig gehalten hat, das Spiel mit deutschen Texten zu versehen, verstehen Englisch-Unkundige nur Bahnhof.** Darüber könnte man vielleicht noch hinwegsehen, wenn nicht auch noch die meisten Fragen speziell auf ein amerikanisches Publikum abzielen würden.

Wer sich aber im US-Werbefernsehen und mit englischen Wortspielen nicht auskennt, der kann sein Punktekonto nur noch durch die eingestreuten Fragen im Bereich Allgemeinbildung und in den Mini-Spielen aufbessern.

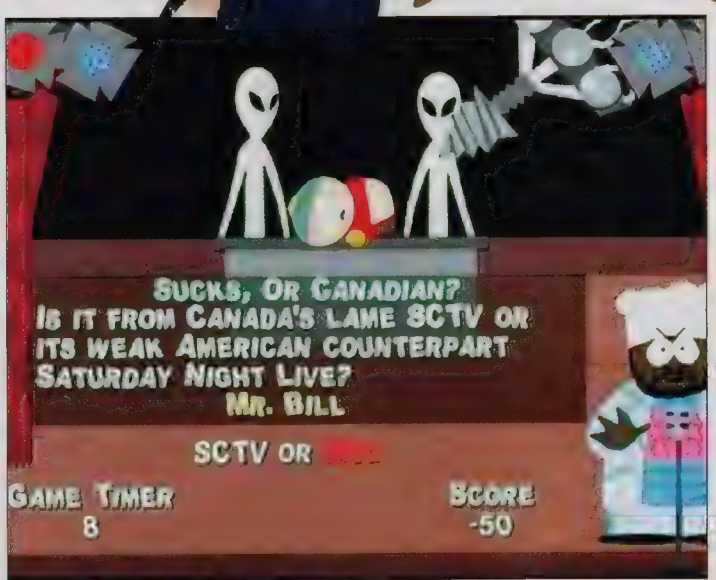
Neben einer besonders mageren (aber immerhin originalgetreuen) Aufmachung auf der Playstation enttäuscht „Chef's Luv Shack" auf dieser Konsole, dem PC und dem Dreamcast auch durch unmenschlich lange Ladezeiten. Dieser Umstand kommt der N64-Version zu Gute, da dank der Modul-Technik des Nintendo 64 Ladezeiten praktisch nicht vorhanden sind.

Fett for Fun: Beim Torten-Wettessen gewinnt der, der am schnellsten die Knöpfe drückt – es ist eines von insgesamt 20 Spielen (PC)

Sitzt der Anzug? Der Chefkoch bereitet sich auf seinen Auftritt vor

Wem die Fragen zu happig sind, der kann seine Punkte durch Spiele aufbessern (PS)

Krass adaptiert: Dieses Mini-Spiel erinnert sehr an den Klassiker „Donkey Kong" (PS)



Um Cartman eine Anal-Sonde zu verpassen, musst Du Dich im US-TV auskennen (DC)

PC PS DC E

South Park: Chef's Luv Shack

Game-Show für Profis

ca. 100 DM	Acclaim	1-4 Spieler

Min.: Pentium 200, 16 MB RAM, Win 95, 8 MB HD *Empf.:* Pentium II 400, 32 MB RAM, Win 95, 200 MB HD, Soundkarte

Grafik 4 Sound 4 Dauerspaß 4

20 witzige Zwischenspiele, die zum Teil auf Klassikern wie „Asteroids" beruhen

Englische Texte und Sprachausgabe, auf US-Publikum abgestimmte Fragen

Do you speak English? Falls nicht, kannst Du mit diesem Spiel herzlich wenig anfangen

4

- unterstützt Multi-Tap

Grafik 4 Sound 4 Dauerspaß 4

Die Playstation-Fassung enttäuscht durch schlechten Sound und blasse Präsentation

4

Text: Christian Henning

1/00 CHECK

MICKEY'S RACING ADVENTURE

Der Game Boy Color wird zur Rennstrecke umgebaut! Die beliebtesten Disney-Figuren fahren dort um die Wette.

Ein starkes Team: Goofy und Donald Duck arbeiten Hand in Hand

Grinst wie Schumi: Mickey Maus

Auf dem Wasser ist die Kurvenlage der Fahrzeuge bedeutend schlechter

INFO

Plutos Knochenarbeit

Da Pluto nicht selbst an den Rennen teilnehmen kann, macht er sich auf andere Art nützlich: Um Kater Karlo endgültig zu besiegen, musst Du in dessen Schloss gelangen. Karlos Wachhund Butch gibt den Weg aber erst frei, nachdem er sechs goldene Knochen bekommen hat.

So muss Pluto in jeder Welt vier Levels durchspielen, die dem Klassiker „Boulder Dash" nachempfunden sind. In knapper Zeit gräbt er sich durch die Erde und hat eine bestimmte Anzahl von Knochen zu sammeln. Wenn er nicht aufpasst, fallen ihm Steine auf den Kopf. Game over.

Als Pluto machst Du das Erdreich unsicher. „Boulder Dash" lässt grüßen

Freie Fahrt für freie Mäuse: Mickeys getunter Feger düst Richtung Pole Position

Du musst die Lok sicher ins Ziel bringen, um eine Welt betreten zu dürfen

Wer braucht schon die Formel 1, wenn es ganz Entenhausen auf die Rennpiste zieht? „Mickey's Racing Adventure" hält genau das, was der Titel verspricht: Als Mickey Maus, Minnie, Donald, Daisy und Goofy fährst Du mit einer Lok zu den fünf Welten. Mit jedem Charakter musst Du dann drei Rennen gewinnen, um gegen Kater Karlo antreten zu können. Der Weg in eine Welt ist durch ein kleines Puzzle blockiert, das Du erst lösen musst – dann geht's ab.

Ob auf den Landstrecken oder den Wasserstraßen, Karlos Rennteam besteht aus echten Profis. Allerdings darf man ein wenig schummeln: Für Geld, das Du in Rennen gewinnst oder auf der Straße findest, zaubert Gundel Gaukelei hilfreiche Extras – vom Turbo-Boost über Wurfbomben bis zum Autopilot.

Nach den ersten Rennen solltest Du außerdem genug Geld gespart haben, um Dir in Primus von Quaks Werkstatt eines von drei neuen Fahrzeugen kaufen zu können. Jeder Flitzer verwandelt sich auf einigen Strecken automatisch in ein Boot, das ungleich schwerer zu beherrschen ist als das Auto. Für ein paar Disney-Taler baut Primus jedoch auch hier Extras ein: höhere Endgeschwindigkeit, schnellere Beschleunigung und bessere Steuerung für noch flottere Rennen.

Auch der Adventure-Teil hat's in sich: Wenn Du etwa für Chip und Chap neun Nüsse sammelst, geben Dir die Hörnchen den Schlüssel zur Druckerei. Dort kannst Du Bilder der Disney-Stars auf dem Pocket-Printer ausdrucken, während Pluto nach Knochen buddelt (Info-Kasten).

Der Disney-typische Zeichenstil wurde von Rare („Donkey Kong 64") sehr gut übernommen. Auch wird jede Figur von einer anderen fröhlichen Musik begleitet.

Dank der fairen Lernkurve und vieler Puzzles und Spiel-Modi macht „Mickey's Racing Adventure" einen Heidenspaß. Einsteiger werden behutsam durchs Spiel geführt, und Könner messen sich an den vielen versteckten Rätseln.

PC PS N64 **GBC** D

Mickey's Racing Adventure

Renn-Adventure für Einsteiger bis Profis

ca. 70 DM | Rare/Nintendo | 1 Spieler

- unterstützt Game-Boy-Pocket-Printer

Grafik 1 | Sound 1 | Dauerspaß 2

Abwechslungsreiche Aufgaben, gute Lernkurve, schöner Adventure-Part

Kein Zweispieler-Modus, läuft nur auf dem Game Boy Color

Die erste Zusammenarbeit von Disney und Rare erweist sich als Volltreffer mit viel Witz

1

Text: Christian Henning

In der Adventure-Landschaft steuerst Du sehr schön animierte Figuren

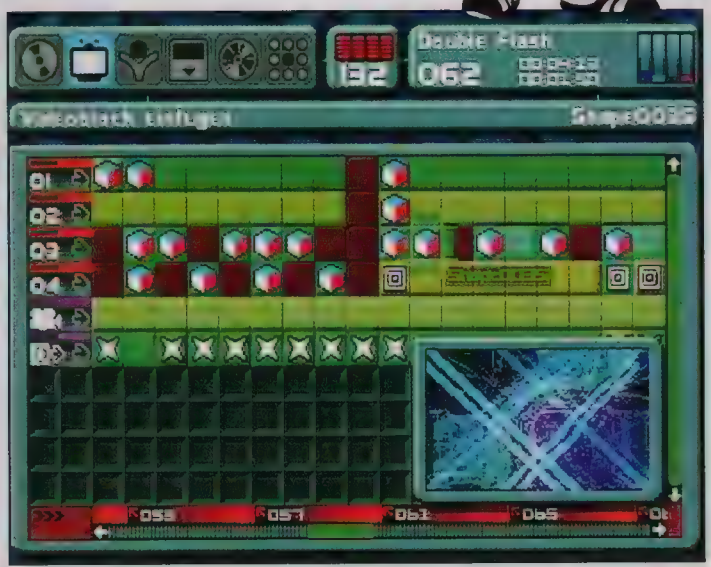
Die Bahn kommt: Lok Chasey Jr. bringt Dich für ein paar Taler zu den Rennen

Guten Sound? Mach ich selbst!

Music 2000

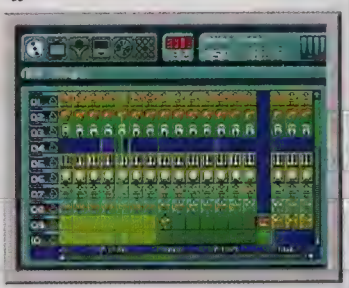
Du stehst auf Trance-Klänge oder Dancefloor-Rhythmen? Dann bastel Deine eigenen Techno-Hits auf der Playstation!

Text: Oliver Ehrle



„Music 2000" bietet Dir die Möglichkeit, auch Videoclips selber zu machen. Wie im Editor stellst Du für jeden Takt eine Effekt-Animation her

Wer will, greift auf eine lange Liste von vorproduzierten Beispiel-Riffs zurück



Die fertigen Riffs kombinierst Du im Song-Editor zu einem heißen Track

Music" ist kein Spiel, sondern ein peppiger Soundtracker, also Software zur Anfertigung eigener Musik-Tracks. **Auch mit der Fortsetzung „Music 2000" kannst Du eigene Songs (und dazugehörige Videoclips!) zusammenbasteln. Größte Neuerung ist dabei die „Jam"-Option:** Statt ganz gezielt zu komponieren, belegst Du Dein Joypad mit Samples und improvisierst drauflos. Maximal vier Spieler dürfen in diesem furiosen Modus gleichzeitig jammen, hierfür ist jedoch ein Mehrspieler-Adapter (Multitap) erforderlich.

Während ähnliche PC-Programme oft durch Funktionsvielfalt verwirren, nutzt „Music 2000" übersichtliche Icons zur Sound-Erzeugung. Anfänger finden auf der CD zudem Demo-Tracks renommierter Acts wie Leftfield und Grooverider.

24 Stimmen und eine reichhaltige Auswahl an vorgefertigten Instrumenten lassen Dir freie Hand: Selbst unmusikalische Playstation-Besitzer entlocken der Konsole im ersten Anlauf groovige Beats. Nachdem jeder Stimme ein passendes Instrument (wie Hi-Hat, Snaredrum oder Bassdrum) verpasst wurde, wechselst Du ins Riff-Menü: Hier werden einzelne Takte hergestellt, die Du im Song-Menü zum fertigen Stück aneinander reihst. Neben den eingebauten Instrumenten lassen sich sogar kurze Sequenzen normaler Audio-CDs in die Playstation übernehmen und benutzen. Wer einen PC mit CD-Brenner hat, kann also sogar seine eigene Stimme oder aufgenommene Geräusche einbauen.

„Music 2000" überzeugt Anfänger und Techno-Fans durch massig Optionen und Extras. Profis hingegen sind mit diesem Programm unterfordert.

PC | PS | N64 | DC | D

Music 2000
Soundtracker für Einsteiger

ca. 90 DM | Codemasters | 1-4 Spieler

- unterstützt Memory Card, Multitap, Maus

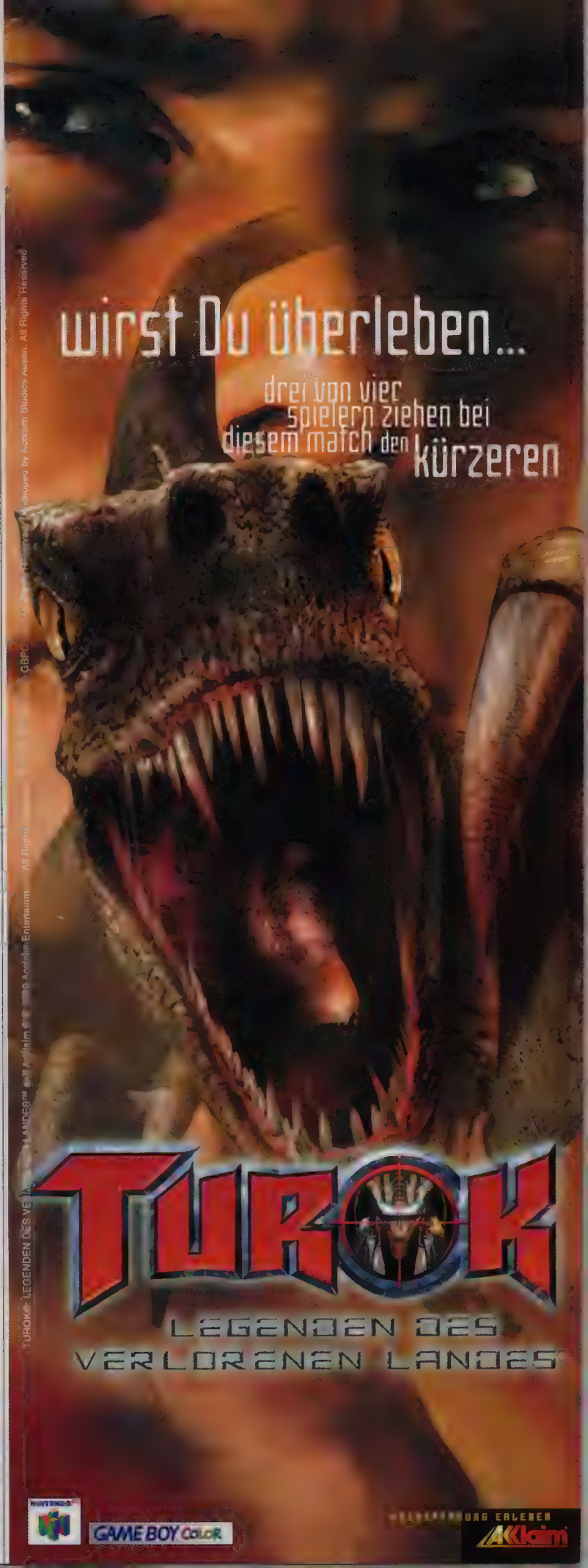
Grafik 3 | Sound 1 | Dauerspaß 1

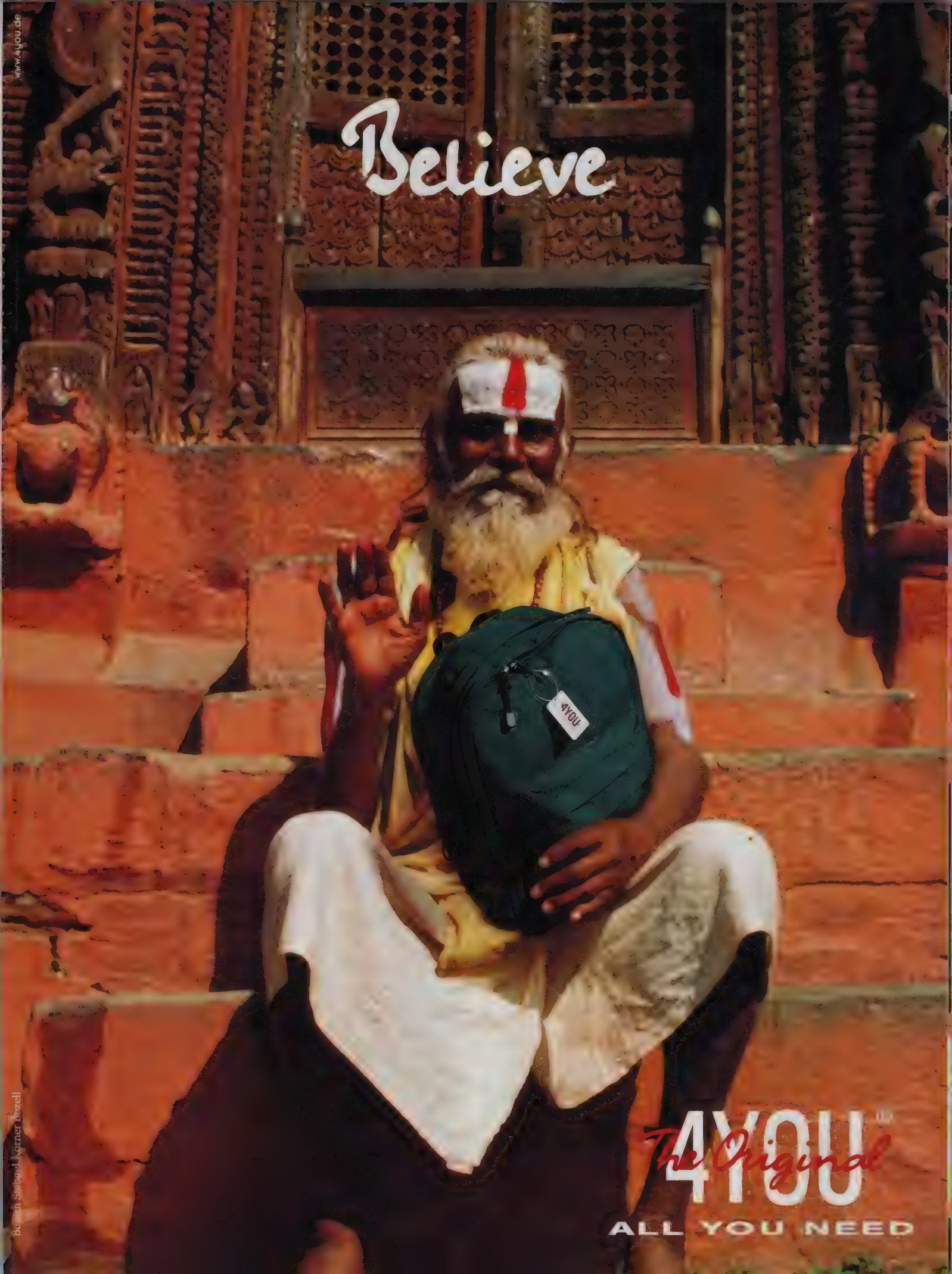
Schneller Einstieg, leichte Bedienung, Songs von Leftfield und Grooverider

Recht lange Ladezeiten, keine Songgeneratoren für zufällige Beats

Techno bringt Spaß und ist einfach: Mach eigene Tracks – und das passende Video dazu

1




Believe
4YOU
The Original
4YOU
ALL YOU NEED

EARTH 2150

ESCAPE FROM THE BLUE PLANET

Ein Team aus Polen zeigt den „C&C"-Machern von Westwood, wie ein innovatives Echtzeit-Strategical aussehen muss. Und: Auch in diesem Genre kann 3D-Grafik prächtig wirken!

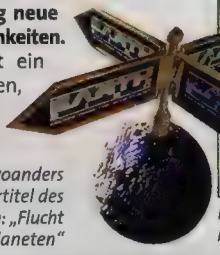
Im Jahr 2150 droht die globale Katastrophe, und die Menschheit verwickelt sich in letzte Kriege

Unaufhaltsam tickt die Uhr... nur noch wenige Tage bis zum Weltuntergang. Der Wechsel ins Jahr 2000 wurde zwar glücklich überstanden, richtig ernst wird es aber in „Earth 2150". Ein halbes Jahr bleibt bis zum großen Knall, deshalb gieren drei Mächte in drei Kampagnen mit insgesamt 50 Missionen nach Rohstoffen, um die eigene Bevölkerung zu evakuieren.

Auf einem ruhigen Fleckchen Erde schlägst Du das Hauptquartier auf. Dort wird geforscht und produziert, ein Transporter fliegt Stoßtrupps zu Einsatzorten rund um den Globus. Nach der Ankunft werden Geldmittel gesammelt, Gegner wie in „Command & Conquer" bekämpft und Spezialmissionen erfüllt. Immer hast Du dabei das große Ziel vor Augen und die tickende Uhr im Nacken. Wetterberichte, E-Mails und eine Umweltsituation, die sich ständig verschärft, sorgen dafür, dass Du wirklich das Gefühl hast, an einem Riesenprojekt mitzuarbeiten – an dem Projekt der Rettung Deines Volks.

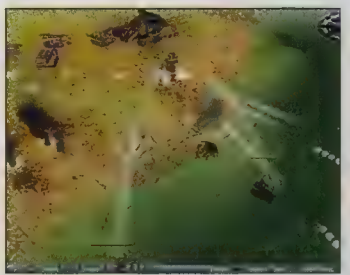
Wer Angst hat, die 3D-Grafik würde alles verkomplizieren, kann beruhigt sein: Steuerung und Kameraführung gehen leicht von der Hand. Nur die komplizierten Menüs ärgern. Immerhin verbergen sich dort interessante Spielelemente, wie ein Einheitenbaukasten und der schöne Forschungsteil.

Spielerisch und optisch verdient vor allem der Tag- und Nachtwechsel Lob. Wenn es Nacht wird, ergeben sich völlig neue taktische Möglichkeiten. „Earth 2150" ist ein Fest für Strategen, die neues Terrain erobern wollen.

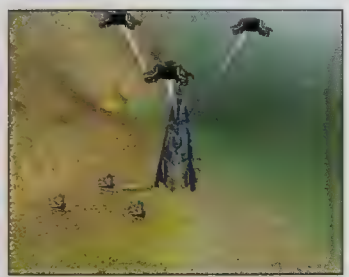


Wo bitte geht's woanders hin? Der Untertitel des Spiels ist Programm: „Flucht vom Blauen Planeten"

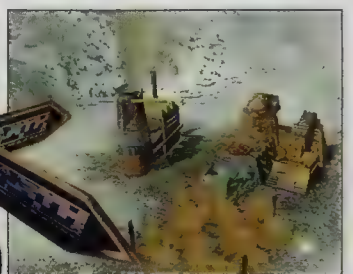
Nachteinsatz: Alles ist dunkel, die Sicht ist schlecht. Einheiten mit Scheinwerfern werden dafür um so leichter entdeckt. Wer auf Sonnenenergie setzt, sollte volle Batterien haben



Gegen Spielende steigt der Wasserspiegel. Die Taktik muss verändert werden



Gebäude werden geliefert, nicht gebaut. Die grünen Symbole zeigen die Zielposition



Raucherzone: Nicht alle Gebäude sind so leicht zu identifizieren wie dieses Kraftwerk

Der Kompass rechts oben hilft beim Orientieren – daneben siehst Du das Bau-Menü

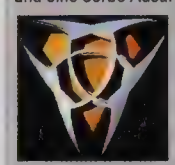
INFO

Die drei Widersacher

Eurasian Dynasty

Jede der drei Parteien hat ihre Eigenarten: andere Einheiten, eigene Sprecher und sogar ein anderes Interface.

Die Sprecher der **Eurasian Dynasty** verfügen über einen russisch-ähnlichen Zungenschlag und eine derbe Ausdrucksweise, die Einheiten zeichnen sich durch hohe Kampfkraft aus, die Regierungsform der Dynasty ist eine Diktatur.



United Civ. States

Viel kultivierter geht es bei den **United Civilized States** zu, sprachlich und politisch. Diese Partei verfügt auch über die schlausten Waffensysteme.

Die **Lunar Corporation** dagegen ist feministisch und ökologisch angehaucht. Bei dieser Partei gibt es nur Strom aus der Sonne und weibliche Sprecherinnen, denen eigentlich jeder Krieg zuwider ist – oder bis vor kurzem war.

Lunar Corporation

PC | PS | N64 | DC | D

Earth 2150

Strategiespiel für Fortgeschrittene und Profis

ca. 80 DM | Topware | 1-16 Spieler

Min.: Pentium 200, 32 MB RAM, Win 95/98, 190 MB HD. *Empf.:* Pentium II 300, 128 MB RAM, Win 95/98, 720 MB HD, 3D-Karte

Grafik 1 | Sound 3 | Dauerspaß 2

Technisch top, erstklassige Kampagne, neuartige Ideen

Sterile Atmosphäre, die Missionen sind leider nur durchschnittlich

„Earth 2150" zeigt Dir schon heute, wie die Strategiespiele von morgen aussehen werden

1

Text: Andreas Lober

Turbulent: Der einsteigerfreundlichste Modus ist das Zweispieler-Duell über waag- oder senkrechten Splitscreen

Okay, Mika Häkkinen wurde zum zweiten Mal Weltmeister. Wem das nicht passt, der hat die Chance, ihm auf dem Dreamcast den Titel wieder abzujagen.

F1 World Grand Prix

Formel-1-Boliden und Spielkonsolen haben etwas gemeinsam: Beide stehen an der Spitze der technischen Entwicklung, und beide werden mit jeder Generation schneller. So gesehen ist Segas Dreamcast die ideale Grand-Prix-Konsole.

16 Kurse sowie alle Fahrer und Teams der 98er-Saison sind dabei. Wer schnell durchstarten möchte, klickt auf „Einzelrennen" oder einen Lauf gegen die Zeit. **Im Mittelpunkt des Spiels steht aber die WM, eine komplette Saison, die Entwickler Video Systems mit mächtig Aufwand inszeniert.** Wer viel Zeit hat, spielt das Rennwochenende in Echtzeit, beginnt mit dem Freitagstraining, um am Sonntag Qualifikation und Warm-Up zu absolvieren.

Egal ob Du bei strahlendem Sonnenschein oder im grauen Nieselregen startest, die Grafik sticht sofort ins Auge: Bekannte Strecken wie der Stadtkurs von Monte Carlo sehen dank gelungener Texturen überaus wirklichkeitstreu aus. Bei ländlichen Strecken fällt die Fernsicht auf.

Da „F1 World Grand Prix" auch Spoiler-, Getriebe- und Reifeneinstellung bietet, richtet sich dieses Spiel besonders an Konsolen-Fans, die für ihr Hobby ganze Wochenenden reservieren. Der Gelegenheits-Zocker wird hingegen frustriert: **So ist neben dem fehlenden Bezug zur vergangenen 99er-Saison die mangelnde Einsteigerfreundlichkeit der größte Kritikpunkt.**

Realistisch und dramatisch, aber nur für Profis geeignet: In der Cockpit-Ansicht zeigen zwei Rückspiegel das Verfolgerfeld. Beachte die Gras- und Sandreste an den Vorderreifen

Auf dem Stadtkurs von Monte Carlo bretterst Du am berühmten Hafen entlang

An einen echten Arcade-Modus für Einsteiger wurde leider nicht gedacht

INFO

Lizenz zum Rasen

Den Firmen-Namen Video Systems sollten sich F1-Fans merken – egal ob sie im Sega-, Nintendo- oder Intel-Team starten. Mit etlichen Nintendo-Rennspielen hat sich der kleine japanische Entwickler

lange auf sein Dreamcast-Debüt vorbereitet: In SCREENFUN 8/99 konntet Ihr die putzige Game-Boy-Auskopplung begutachten, spielerisch jedoch baut die Dreamcast-Fassung auf dem noch etwas älteren Nintendo-64-Vorbild auf (Bild).

Viele grafische Elemente wurden von der schwächeren Nintendo-Fassung übernommen und in Auflösung, Sichttiefe und Detailreichtum verbessert. Trotz grafischer Abstriche ist aber auch das N64-Vorbild nicht schlecht – selbst Splitscreen-Modus, Regen, Rauch und Staubwolken werden realistisch umgesetzt.

PC | PS | N64 | DC | D

F1 World Grand Prix

Rennspiel für Fortgeschrittene und Profis

ca. 100 DM | Video Systems/Sega | 1-2 Spieler

- unterstützt Virtual Memory, Internet Link, Vibration Pack, Dreamcast-Lenkrad

Grafik 1 | Sound 2 | Dauerspaß 2

Umfangreich und optionsgespickt, realistische Strecken und Fahrzeugmodelle

Dumme Kommentare, Fahrzeugschäden kaum sichtbar, alte Saison

Technisch tadellose F1-Materialschlacht. Nur PC-Simulationen sind noch komplexer

2

Text: Winnie Forster · Foto: ASA/Tyler Larkin (1)

BRAVO SCREENFUN AKTION!

Wagen im Kiesbett? Zu Fuß zurück in die Box? Kein Problem mit den Boots von FILA. Wir verlosen 5 Paar der schwarzen, knöchelhohen Lederschuhe. Wie Ihr bei der Verlosung mitmachen könnt, erfahrt Ihr auf der Jackpot-Seite 174. Aktionsschluss ist der 19.1.2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Arcor-Online:

Und? Was für ein Internet-Typ sind Sie?

Surfen schon ab 2,9 Pf./Min.*

Typ 1
Endlos surfen schon ab 2,9 Pf./Min.*
Arcor-Online ***sunny***

Typ 2
Gelegentlich surfen mit
Arcor-Online ***basic***

Typ 3
Täglich 20-30 Minuten surfen mit
Arcor-Online ***minutes***

Typ 4
Zum Kennenlernen ohne Vertragsbindung mit
Arcor-Online ***Internet by call***

Typisch Arcor. Mal wieder für jeden was dabei.
Infos: 0800 - 10 70 800 oder www.arcor.net

*Tägl. von 21-9 Uhr, bei einem monatl. Grundpreis von 9,90 DM.

the telephone people

ARCOR
mannesmann

Rally Championship

Beengende Strecken, mieses Wetter und viel Realismus: die Hauptmerkmale von Ubi Softs erster Rallye-Simulation.

Tiger im Tank: Der Seat Ibiza ist eines der 20 Original-Fahrzeuge

Die Spitzkehre ist kein Problem. Dein PS-strotzender Subaru hat sie perfekt genommen. Doch trotz der Ankündigung Deines Beifahrers rutschst Du zu schnell in die folgende Schikane. Es rummst – und Deine Lenkung ist plötzlich ungleich unpräziser, der Wagen zieht grob nach links.

Die Bestzeit rückt durch solche Fehler in unerreichbare Fernen. Hinzu kommt, dass Du nur nach je zwei von sechs Prüfungen pro Etappe reparieren kannst – ganz wie im echten Rallye-Leben. Der Simulationsmodus ist auch das Herzstück in Ubi Softs Spiel: Seine Realitätsnähe motiviert sehr lange, macht ihn aber auch zur superschweren Einsteigerfalle. Selbst der Arcade-Modus ist keineswegs ein Zuckerschlecken. Da gibt's zwar keine wirklichen Beschädigungen, aber Zeitlimits und gegnerische Fahrzeuge. Die fast ausschließlich superengen Gassen, durch die Du Deinen Wagen zwängst, fordern selbst Profis und lassen nur sehr wenig Platz für Fahrkorrekturen.

Einsteiger werden durch diese Anforderungen mit Höchstgeschwindigkeit vergrätzt und spielen das viel flotter erlernbare „Colin McRae Rally". Fahrer, die sich jedoch ernsthaft mit „Rally Championship" beschäftigen, werden die Jagd nach der Bestzeit über die Maßen schätzen – vorausgesetzt, es brummt ein wirklich flotter Rechner unterm Lenkrad, denn die fantastische 3D-Grafik kommt erst mit bester PC-Ausstattung auf Touren.

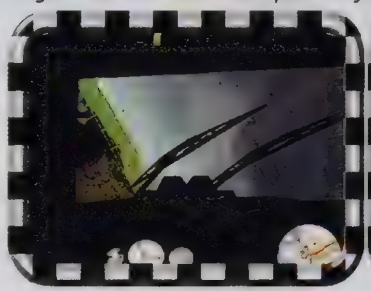
Schade ist außerdem, dass man sich bei den deutschen Beifahrern nicht etwas mehr Mühe gegeben hat – die Ansagen wirken allzu künstlich.

Geht's noch schöner? Die Grafik gehört zum Allerbesten, was das Rennspiel-Genre hergibt – braucht aber dementsprechend flotte Rechner und Grafikkarten

TiPPS

So fährst Du gut
Oberstes Gebot: Höre auf Deinen Beifahrer! Kurven der Stärke 1 fährst Du grundsätzlich mit Vollgas – alle anderen je nach Wetter entsprechend langsamer. Vorsicht in Schikanen! Bei diesen kannst Du, abhängig von der Beschaffenheit der Strecke, gut abkürzen. Bei Bäumen am Streckenrand und hohen Wegkanten droht aber herber Zeitverlust.

Der Service-Stopp
Hier kannst Du reparieren und das Setup verstellen. Da nach jedem Stopp zwei Prüfungen gefahren werden, solltest Du Dich unter „WP ansehen" über das Wetter und den Straßenbelag von beiden (!) Prüfungen informieren und dementsprechend den Wagen vorbereiten. Schotter-Reifen auf Eis greifen allzu schlecht.



Das kostet ganz schön Zeit: Kopfstand auf nächtlicher Regenstraße

Mit einem Freund kannst Du Dich im Kopf-an-Kopf-Rennen messen

Die Stoßstange wurde soeben abgerissen. Egal: Mein Golf fährt auch ohne

Diesem Puma nützen seine Krallen nichts: Auf eisglatter Fahrbahn testet der neue Ford seine Zweirad-Fähigkeiten

Im Arcade-Modus behindern Dich Gegner nicht nur vor solchen Toren, sondern nerven auch auf gerader Strecke

PC | PS | N64 | DC | D

Rally Championship
Rennsimulation für Profis

ca. 80 DM	Ubi Soft	1-8 Spieler

Min.: Pentium II 266, 64 MB RAM, Win 95, 40 MB HD, 8 MB Grafikkarte *Empf.:* Pentium III, 64 MB RAM, 400 MB HD, TNT2

Grafik 1	Sound 3	Dauerspaß 2

Teilweise extrem schöne Grafik, gutes Fahrzeug-Handling, sehr realitätsnah

Etwas öde Strecken, überaus hohe Hardware-Anforderungen, sehr schwer

Überaus nah dran an der Realität, aber alles andere als einsteigerfreundlich

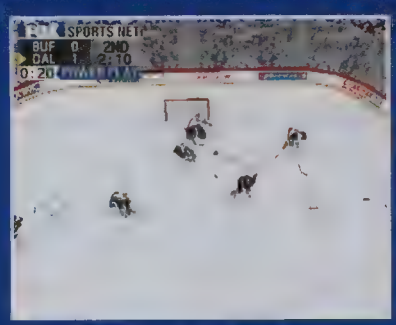
2

Text: Knut Gollert

SO RASANT WAR EISHOCKEY NOCH NIE!

Authentische Grafiken von FOX Sports Net, inklusive FOX TRAX™

Kamerawinkel, die Sie direkt ins Geschehen bringen



Adrenalintreibendes, blitzschnelles Gameplay

SPORTS GAMES FOR SPORTS FANS

foxsportsgames.com
Hier erhalten Sie weitere Infos, Screenshots und Downloads.

Auch für Windows® 95/98

PC CD-ROM

FOX SPORTS INTERACTIVE™

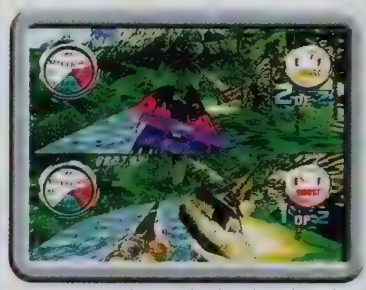
© 1999 Twentieth Century Fox Film Corporation. Alle Rechte vorbehalten. "Fox", "Fox Sports", "Fox Sports Net", "Fox Trax", "Fox Sports Interactive", "Fox Interactive", "Twentieth Century Fox" und die zugehörigen Logos sind Warenzeichen und Eigentum der Twentieth Century Fox Film Corporation. Offiziell lizenziertes Produkt der NHLPA. National Hockey League Players' Association, NHLPA und das NHLPA-Logo sind Warenzeichen der NHLPA und werden von FOX Interactive, Inc. unter Lizenz verwendet. © NHLPA. NHL Championship™ ist ein Warenzeichen der National Hockey League. NHL und das NHL-Wappen sind eingetragene Warenzeichen der National Hockey League. Alle NHL-Logos und -Markenzeichen sowie alle Team-Logos und -Markenzeichen sind Eigentum der NHL und der jeweiligen Teams und dürfen nicht ohne vorherige schriftliche Genehmigung durch NHL Enterprises, L.P. reproduziert werden. © 1999 NHL. Alle Rechte vorbehalten. Dieses Produkt ist offiziell von der National Hockey League lizenziert. Windows und die Windows-Logos sind eingetragene Warenzeichen bzw. Warenzeichen der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern. Lizenziert von Sony Computer Entertainment America zur Verwendung auf der PlayStation-Konsole. PlayStation und die PlayStation-Logos sind eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc.

www.d2mannesmann.de
Mila liebt ...
... oder auch ihn.

... ihn
... ihn
cayenne·cdp
D2_CallYa
Einfach aufladen und abtelefonieren.
Ohne Vertragslaufzeit und ohne Grundgebühr.
mannesmann
D2_live dabei

Nicht nur Kalk macht Wasser hart: Bei bis zu 300 MPH wird der flüssige Untergrund fest wie Beton!

Kopf an Kopf: Vor dem Ziel geht's meist sehr knapp zur Sache



Der Zweispieler-Modus beschränkt sich leider nur auf ein Duell gegen einen Freund

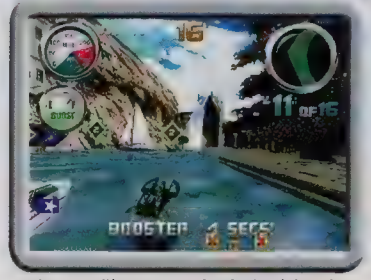
Verflixt! Gerade hast Du den letzten Nitro-Boost um Haaresbreite verpasst, und sofort beginnt Dein Vorsprung unaufhaltsam zu schmelzen. Wenige Meter vor dem Ziel kommt es, wie es kommen musste: Ein Gegner zieht unbeirrt an Dir vorbei und verweist Dich auf den zweiten Platz.

Nach „Ready 2 Rumble Boxing" (siehe SCREENFUN 12/99) schickt Arcade-Spezialist Midway schon seinen zweiten Dreamcast-Titel ins Rennen. **Am Steuer eines Hochgeschwindigkeitsboots kämpfst Du auf spektakulären Wasser-Rennstrecken gegen 15 Gegner um den Sieg.** Als Austragungsorte dienen unter anderem ein reißender Bergfluss in China sowie ein mit Eisschollen bedeckter Küstenabschnitt in der Antarktis.

Dabei überzeugt nicht nur jede der insgesamt 14 Strecken mit beeindruckender Grafik. Auch das Design der verschiedenen Kurse setzt neue Maßstäbe. Vorbeifliegende Hubschrauber und Fesselballons beleben die Umgebung genauso wie sich am Rand tummelnde Eisbären und Affen. **Animierte Wasserfälle, rauchende Vulkane und teilweise sehr detaillierte Wasserspiegelungen runden die gelungene Optik ab.**

Doch die Bedingungen sind hart: Um in den Genuss aller Rennstrecken zu gelangen, musst Du Dich zuerst in vier Klassen (Easy, Medium, Hard und Bonus) gegen die rücksichtslose Konkurrenz durchsetzen. Nur wenn Du genügend Nitro-Power-Ups auf dem Wasser findest, hast Du eine Chance. Zusätzlich helfen Dir versteckte Abkürzungen und Sprungschanzen, Boden gut zu machen. Unterschiedliche Bootstypen, die ebenfalls nach und nach freigespielt werden müssen, bieten die für jeden Fahrstil passende Rennmaschine (siehe Info-Kasten).

Die intuitive Steuerung, das tolle Fahrverhalten und die brillante Grafik machen „Hydro Thunder" zu einem kurzweiligen Fun-Racer. Für echte Arcade-Fans gilt: sofort zugreifen!



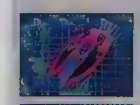
Die Kurse überzeugen durch eine lebendige Umgebung und etliche Grafik-Gimmicks!

Wunderschön: Die Wasserspiegelungen sind auf vielen Strecken sehr detailliert

Gnadenlos schnell: Aktivierst Du den Boost, beschleunigt Dein Schnellboot auf 300 MPH!

INFO

Die Schnellboote

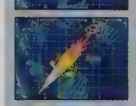


Name: **Damn the Torpedo**
Klasse: **Einfach**
Stärken: **Stabilität, einfache Steuerung**

Name: **Midway**
Klasse: **Einfach**
Stärken: **Stabilität, einfache Steuerung**

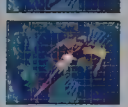
Name: **Miss Behave**
Klasse: **Einfach**
Stärken: **Stabilität, einfache Steuerung**

Name: **Banshee**
Klasse: **Mittel**
Stärken: **Einfache Handhabung**

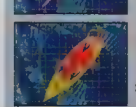


Name: **Tidal Blade**
Klasse: **Mittel**
Stärken: **Geschwindigkeit, sehr gute Kurvenlage**

Name: **Tresher**
Klasse: **Mittel**
Stärken: **Stabilität, hohes Eigengewicht**



Name: **Cut Throat**
Klasse: **Schwer**
Stärken: **Geschwindigkeit, weite Sprünge**



Name: **Razorback**
Klasse: **Schwer**
Stärken: **Geschwindigkeit, sehr gute Kurvenlage**

Name: **Rad Hazard**
Klasse: **Schwer**
Stärken: **Extrem hohe Geschwindigkeit**

Hydro Thunder
Rennspiel für Fortgeschrittene und Profis

ca. 100 DM	Eurocom/Midway	1-2 Spieler

- unterstützt VMS, Vibration Pack

Grafik 1	Sound 2	Dauerspaß 2

Gelungene Automaten-Umsetzung mit tollem Strecken-Design, technisch ausgereift

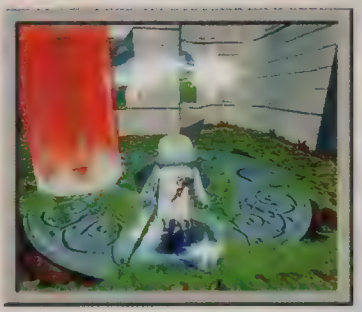
Keine Computerfahrer im Zweispieler-Modus, niedere Gegner-Intelligenz

Keine Lust auf Spielhalle? „HT" sorgt für perfektes Automaten-Feeling auf Deinem Bildschirm!

1

Text: Michael Stapf

Als Drachenreiter fliegst Du in neue Bereiche der magischen Landschaft



Dieser magische Teleporter befördert Dich in andere Zeitzonen im Spiel

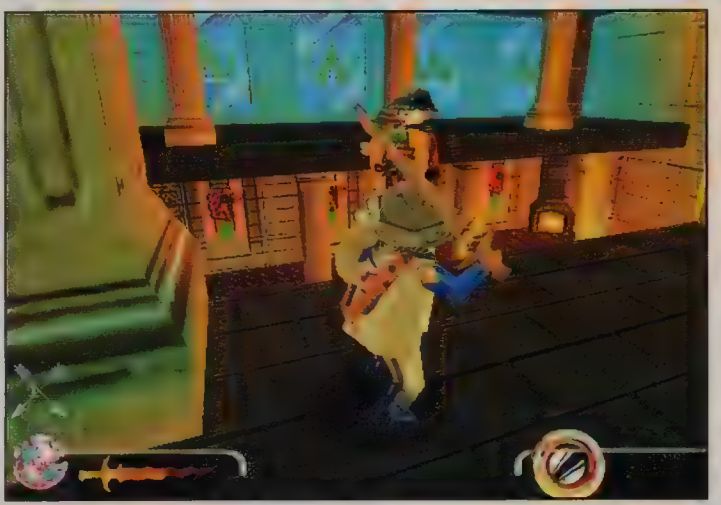
HYPE THE Time Quest

Klein, aber oho: Ein Playmobil-Held wandelt auf Ritterpfaden.

Held Hype ist ein echter Playmobil-Mann: Seine Rüstung ist aus Plastik, das Schwert aus Kunststoffgranulat. Das alles wäre nicht weiter schlimm, wenn im PVC-Land der Haussegen nicht gehörig schief hängen würde. **Hypes Dauerverlobte Viola wird von einem mysteriösen schwarzen Ritter geraubt und unser Held durch vier Zeitzonen in die Vergangenheit transferiert.**

Vierzehn magische Levels und 80 feindliche Kunststoff-Kreaturen stehen der Wiedervereinigung der beiden Liebenden im Weg. Die künstliche Brut wird mit Schwert, Armbrust und drei verschiedenen Zaubersprüchen, in vier Ausbaustufen, bekämpft. Speichern kannst Du nur an einigen Stellen, was die ansonsten recht einfache Spielhandlung unnötig erschwert. In die gleiche Minuskerbe schlägt auch die Übersichtskarte. Die ist zwar hübsch anzusehen, aber so ungenau, dass sie Deinen Vorwärtsdrang kaum unterstützt.

Erfreulich dagegen sind die hübsch animierten Gegner und Obermotze. Hier kommt der originelle Playmobil-Figuren-Spaß voll zur Geltung.



Der erste Obermotz ist ein mechanischer Ritter: Vorsicht, er ist nur verwundbar, wenn er seinen Schild anhebt

Hilfe, wo bin ich? Die Übersichtskarte sieht nett aus, hilft aber nicht weiter

PC | PS | N64 | DC | D

Hype: The Time Quest

Action-Adventure für Fortgeschrittene

ca. 80 DM	Ubi Soft	1 Spieler

Min.: Pentium 200, 32 MB RAM, Win 95, 115 MB HD, 3D-Karte. *Empf.:* Pentium 233, 64 MB RAM, Win 95, 500 MB HD

Grafik 3	Sound 2	Dauerspaß 3

Einfache Bedienung, gutes Inventory, nette Fantasy-Geschichte

Fummelige Sprungsequenzen, wenig brauchbare Übersichtskarte

Niedliches Plastikabenteuer mit einigen Steuerschwächen und nervigen Sprungpassagen

3

Text: Volker Weitz

PILOT ODER PROGRAMMIERER?

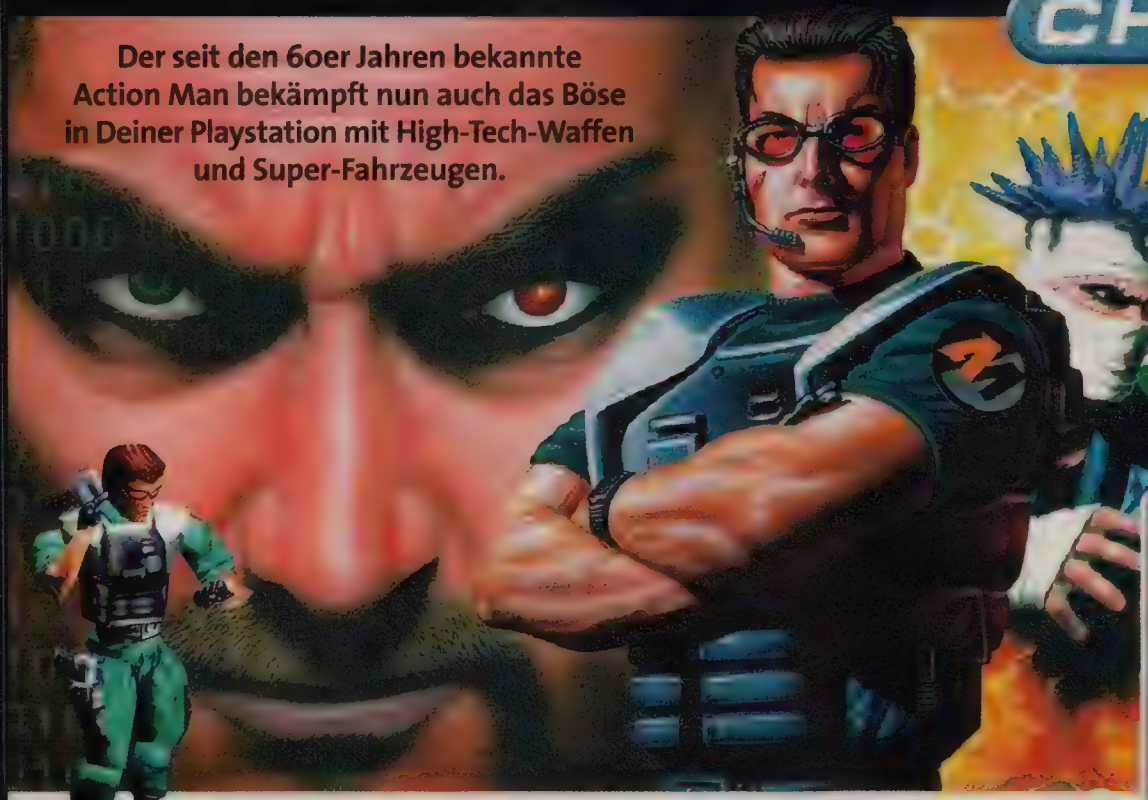
VON MANNSTEIN

BESSER DIE BARMER

BARMER
Deutschlands größte Krankenkasse

BERUFSWAHL IST KRANKENKASSENWAHL. Bei der BARMER steht der Mensch im Mittelpunkt. Wir bieten 9 Millionen Versicherten optimale medizinische Versorgung. Und speziell für junge Leute gibt's jede Menge interessante Informationen kostenlos: z.B. **!LOOK** – das Jugendmagazin, **IT'S YOUR WAY** – die Broschüre zum Berufsstart, **MY WAY** – der Studienplaner mit Uni-Szene-Tipps. Also nichts wie hin und abholen in deiner Geschäftsstelle oder einfach bestellen im Internet unter **www.barmer.de**.

Der seit den 60er Jahren bekannte Action Man bekämpft nun auch das Böse in Deiner Playstation mit High-Tech-Waffen und Super-Fahrzeugen.



Hat einen Haufen High-Tech im Gepäck: Action Man

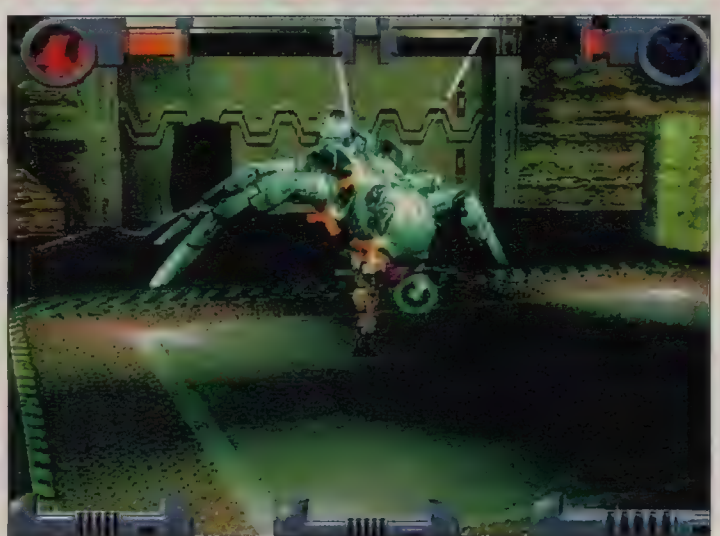
Action Man
Mission Xtreme

Er ist nicht der erste Held, der sich zunächst außerhalb der Videospielwelt behaupten musste, um den Karrieresprung in eine Konsole zu machen. Action Man, muskulöser Plastikpuppen-Held und bekannt aus etlichen Spielwarenabteilungen, tritt in seinem ersten digitalen Abenteuer an.

Mit Vehikeln, die aus einem „James Bond"-Film herausgesteuert sein könnten, gehst Du auf Verbrecherjagd: Action Man will den fiesen Professor Gangrene dingfest machen. Aus der Vogelperspektive muss er wieselflinke Gangsterkarossen zerlegen. **Doch statt sich zu einem einfachen „Grand Theft Auto"-Abklatsch zu entwickeln, offenbart das Spiel in den folgenden Levels seine Stärken.** In „Metal Gear Solid"-Manier durchstreifst Du Lagerhallen und Forschungstrakte, um dem Schurken zu Leibe zu rücken. Zur Atmosphäre tragen nicht nur Rätsel bei, sondern auch ein umfangreiches Arsenal an Waffen und Gegenständen, wie Metalldetektor oder Gasmaske.

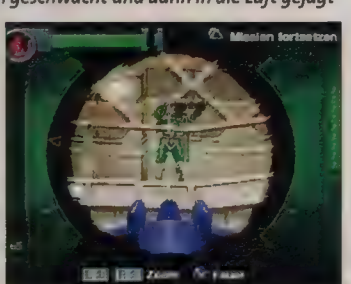
Die Grafik bewegt sich auf recht hohem Niveau – an den farbintensiven Texturen und der technisch sauberen Darstellung gibt es wenig zu mäkeln. Lediglich die Sounds und die abgehackt klingende Sprachausgabe wurden etwas lieblos eingespielt.

Action Man wäre sicherlich auch in der digitalen Welt ein größerer Erfolg beschert gewesen, wenn das Spiel mit sechs Levels nicht insgesamt zu kurz geraten wäre. Agenten-Azubis werden mit dem geradlinigen Spiel jedoch einige Stunden gut unterhalten.



Die mechanische Spinne wird mit MG-Salven geschwächt und dann in die Luft gejagt

Grüner wird's nicht: Mithilfe des Metalldetektors findest Du Code-Schlüssel



So einen Flitzebogen mit Zoom-Funktion kann sich ein Indianer nur wünschen

INFO

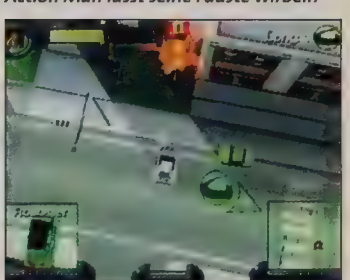
Action Man, ein neuer Held aus alten Tagen

Als „G.I. Joe" ging die Actionpuppe bereits Mitte der 60er Jahre in US-Kinderzimmern auf die Jagd nach Verbrechern.

Für England entschied sich der Hersteller jedoch, den muskulösen Helden in „Action Man" umzutaufen, um sich von dem sehr amerikanischen Image abzusetzen.

Anfang der 80er Jahre nahm die Heldenkarriere ein Ende, bis Spielzeug-Gigant Hasbro vor einigen Jahren die Produktion wieder aufnahm. Mit zeitgemäßem Technik-Schnickschnack und trendigen Fahrzeugen tritt Action Man weiter gegen das Böse an.

Auch ohne Waffe ganz gefährlich: Action Man lässt seine Fäuste wirbeln



Wie in „GTA" düst Action Man durch die Großstadt und jagt Verbrecher

PC | PS | N64 | DC | D

Action Man – Mission Xtreme

Actionspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

ca. 100 DM | Hasbro Interactive | 1 Spieler

• unterstützt Memory Card, Dual Shock

Grafik 2 | Sound 3 | Dauerspaß 3

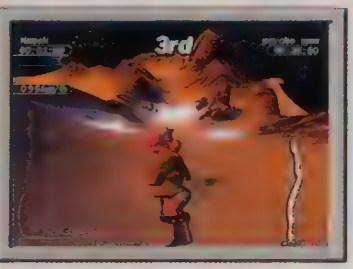
Viele Gefährte und Waffen, bunte und fehlerlose Grafik, deutsche Sprache und Text

Wenig Levels, Rätsel wiederholen sich und sind teilweise sehr einfach

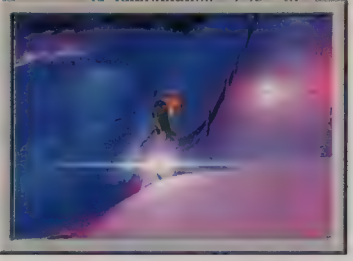
Abwechslungsreicher Agentenspaß nicht nur für Fans des Plastikhelden – leider zu kurz!

3

Text: Michael Martin



Die beste Strategie: Fahre den anderen Boardern anfangs immer hinterher



Optisches Feuerwerk: Die tollen Lichteffekte bei Nacht begeistern

Screen Fun AKTION!

Fit for Cold? Wir verlosen 1 Snow-Package mit Expeditionsmütze, Ski-Tacho und Snowboard-Socken. Wie's geht, erfahrt Ihr auf der Jackpot-Seite 174. Aktionsschluss ist der 19.1.2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

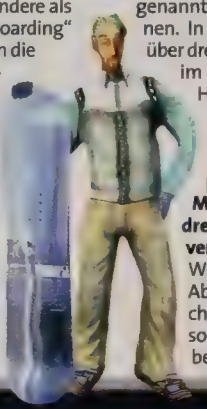
Flug in den Sonnenuntergang: Atmosphärisch ist das Spiel erstklassig

Supreme Snowboarding

Pünktlich zum Saisonstart geht dieser grafische Leckerbissen auf die Piste.

Snowboard-Fahren macht Spaß, die PC-Spiele dazu sind aber alles andere als klasse. Mit „Supreme Snowboarding" könnte alles besser werden, denn die finnischen Entwickler Housemarque simulieren den Sport in einem Spiel, das optisch diesen Winter den Ton angeben könnte. Die Zutaten stimmen jedenfalls: Top-Grafik, reißender Soundtrack, und von der Pipe über Big Air Contests bis zu Downhill-Rennen ist alles dabei.

Dabei darfst Du im Arcade-Modus erst einmal üben, Freestyle- und Freeride-Boards ausprobieren und Dich mit der Steuerung vertraut machen.



Ziel ist es, die Meisterschaft oder ein so genanntes „Großereignis" zu gewinnen. In der Meisterschaft werden über drei Strecken Rennen gefahren, im Großereignis geht's in die Half-Pipe oder auf die Riesenschanze – Sieger ist der Punktbeste.

Lediglich die etwas komplizierte Steuerung und der Mangel an Abwechslung – drei Kurse sind zu wenig – nerven geübte Screen-Boarder. Wunderschöne Strecken voller Abkürzungen sowie zahlreiche Wetter- und Lichteffekte sorgen dennoch für ein bleibendes Spielerlebnis.

Nur Zeit zählt: Air&Style-reife Superjumps nützen Dir im Rennen leider gar nichts

PC | PS | N64 | D

Supreme Snowboarding
Sportspiel für Profis

ca. 80 DM | Infogrames | 1-8 Spieler

Min.: Pentium 200, 32 MB RAM, Win 95, 330 MB HD, 3D-Karte. *Empf.:* Pentium II 350, 64 MB RAM, 450 MB HD, TNT2-Karte

Grafik 1 | Sound 1 | Dauerspaß 2

Wunderschöne Grafik, fetzige Sound- und Musikkulisse

Hakelige Steuerung, schwere Gegner, zu wenig Strecken

Die Schönheit unter den Snowboard-Sims – leider etwas zu klein und zu schwer

2

Text: Knut Gollert

MTV Sports Snowboarding

Text: Knut Gollert

Wenig einsteigerfreundlich: Erst nach bestandener Quali darfst Du Rennen fahren

Fun-Sport wird beim Musiksender MTV groß geschrieben, schließlich gibt's eine eigene Sendung und nun auch das Snowboard-Spiel dazu – damit will man Sonys „Cool Boarders" davoncarven. Ordentliche Grafik, ein knackiger Soundtrack (unter anderem Ministry, Voodoo Glow Skulls), knapp 50 stylishe Tricks und ein netter Kurs-Editor sorgen für beste Unterhaltung.

Doch fehlen zum vollendeten Fun die Snowboard-Eigenschaften und ein paar Spielmodi mehr. Zudem musst Du anfangs immer das happige Qualifying bestehen, um überhaupt in einer Meisterschaft mitfahren zu dürfen.

PC | PS | N64 | DC | E/D

MTV Sports Snowboarding
Sportspiel für Fortgeschrittene und Profis

ca. 100 DM | Radical/THQ | 1-2 Spieler

• unterstützt Memory Card, Dual Shock

Grafik 2 | Sound 1 | Dauerspaß 2

Tolle Musik, abwechslungsreiche Strecken, Kurs-Editor

Die Fahreigenschaften aller Boards sind gleich, zu wenig Spielmodi

Kurzweilige, insgesamt stimmige Snowboard-Fahrt, die sogar einen Fun-Park-Editor besitzt

2

Snow Surfers

Text: Michael Stapf

Du erhältst nur dann Punkte für Deine Stunts, wenn auch die Landung klappt

Auch Dreamcast-Besitzer können passend zur Jahreszeit über vereiste Bildschirm-Pisten brettern.

Die Stärken der witzigen Snowboard-Action: die schnelle und absolut ruckelfreie Grafik und die lässigen Charaktere – mit denen vollführst Du halsbrecherische Stunts in der Half-Pipe oder stürzt Dich mit irrer Geschwindigkeit den Berg hinunter.

Die zum Teil sehr langen Strecken sorgen für Abwechslung, während Dir die intuitive Steuerung rasche Erfolgserlebnisse beschert. Besonders witzig ist der Zweispieler-Modus. Der Bildausschnitt des schlechteren Spielers verkleinert sich dabei Stück für Stück.

PC | PS | N64 | DC | E

Snow Surfers
Sportspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

ca. 100 DM | UEP Systems/Sega | 1-2 Spieler

• unterstützt VMS, Vibration Pack

Grafik 2 | Sound 2 | Dauerspaß 2

Genialer Zweispieler-Modus, tolle Soundkulisse, saubere Grafik, lange Strecken

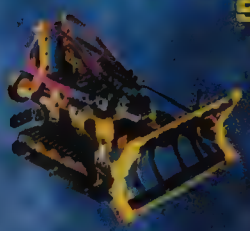
Keine Gegner auf der Piste, nichts für Simulations-Freaks

Bretter, die die Welt bedeuten: „Snow Surfers" lässt nicht mal echte Wintersport-Muffel kalt!

2

Du baust sie.
Du programmierst sie.

Sie machen genau das, was du willst.



Es sind deine Roboter.
Deine Geschöpfe.

Mit LEGO MINDSTORMS sind deine Möglichkeiten, eigene Roboter zu bauen und zu programmieren, unbegrenzt. LEGO MINDSTORMS ist so revolutionär, daß du sicher sofort wissen möchtest, wo es LEGO MINDSTORMS gibt.

Einen Händler in deiner Nähe findest du im Internet unter:

www.legomindstorms.com (click: where to buy)

Wenn du noch mehr Informationen zu LEGO MINDSTORMS möchtest, dann mußt du schnell sein. Kostenlose Demo CD-ROM und Broschüren gibt es ab Oktober im Handel. Allerdings nur solange der Vorrat reicht.

Du wirst staunen.

Erschaffe deine eigenen STAR WARS Droiden (Classic und Episode I)

LEGO MINDSTORMS™

Power of Robotics @ Your Command™

Alle Rennen werden bei Nacht ausgetragen

PC PS N64 DC E

Tokyo Highway Challenge

Rennspiel für Einsteiger

Wie der Name schon sagt, kämpfst Du in knallharten Rennen auf Tokios Schnellstraßen um den Sieg. Doch beschränkt sich das komplette Strecken-Arsenal auf einen Rundkurs, den Du in verschiedenen Variationen befahren kannst.

Neben den langweiligen Einzel- und Kopf-an-Kopf-Rennen sorgt zumindest der Quest-Modus für angenehme Spannung: Du forderst dabei gegnerische Fahrer heraus, die Du anschließend in einem Duell in Grund und Boden fahren musst. Gelingt Dir das, kannst Du mit der eingefahrenen Prämie Deinen Wagen aufrüsten oder Dir gleich ein besseres Modell zulegen. Allerdings enttäuschend: die schwerfällige Steuerung, die schwache Fahrphysik und die unspektakuläre Optik.

ca. 100 DM | Crave Entertainment | 1-2 Spieler

Unterstützt: VMS, Vibration Pack, Race Controller

Grafik 3 | Sound 4 | Dauerspaß 3

Viele Setup- und Tuning-Optionen, massig Autos, netter Quest-Modus

Nur eine Strecke, kein Schadensmodell, nervige Musik, schwache Fahrphysik

Solides Action-Rennspiel, das sich technisch und spielerisch allerdings im Mittelfeld einreiht 3

Text: Michael Stapf

Optisch leider schwach: die N64-Umsetzung

PC PS N64 DC D

Ready 2 Rumble Boxing

Sportspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Knapp einen Monat nach der Dreamcast-Version (siehe SCREENFUN 12/99) dürfen nun auch Playstation- und Nintendo-64-Besitzer die Fäuste schwingen.

Das Positive vorweg: Alle Spielmodi sowie die Sounduntermalung sind gleich geblieben. Aber besonders auf dem N64 gleicht die Grafik einem technischen K.o.! Starkes Ruckeln und verschwommene Optik trüben den Spielspaß. Die Playstation-Version, die zumindest spielerisch die Nase klar vorn hat, wirkt sehr pixelig. Außerdem laufen die Kämpfe insgesamt langsamer ab, wodurch der Härtegrad unfreiwillig nach oben getrieben wird.

Da es auf beiden Systemen Alternativen in diesem Genre gibt, sollten besonders N64-Besitzer erstmal probespielen.

ca. 90/110 DM | Midway | 1-2 Spieler

Unterstützt: Memory Card, Dual Shock (Playstation); Controller Pak (Nintendo 64)

Grafik 3 | Sound 2 | Dauerspaß 3

Tolle Championship- und Trainings-Modi, große Boxer-Auswahl

Kaum Musikuntermalung, wenig Stadionatmosphäre, enttäuschende Grafik

Schade! Die Umsetzung der brillanten Dreamcast-Version verliert leider etwas an Glanz 3

Text: Michael Stapf

Allein auf weiter Flur: „EWJ 3D" langweilt

PC PS N64 DC D

Earthworm Jim 3D

Jump&Run für Einsteiger

Schon auf dem Super Nintendo sorgten die Abenteuer des verrückten Wurms für etliche Lacher und riesigen Spielspaß. Jims geistiger Vater, David Perry, wurde durch „Earthworm Jim" sehr berühmt und werkelt heute an Spielen wie „MDK" oder „Messiah". Leider hat David Perry mit diesem Spiel rein gar nichts mehr zu tun, was erklärt, weshalb „Earthworm Jim 3D" sowohl auf PC als auch auf dem N64 in jeder Hinsicht weit hinter den Erwartungen zurückbleibt.

Unterdurchschnittliche Grafik und eine miserable Kamera sorgen für Frust. Wo man früher aus dem Lachen nicht mehr herauskam, gibt es heute höchstens noch ein paar Schmunzler. In diesem Spiel ist echt der Wurm drin.

ca. 100 DM | Virgin Interactive | 1 Spieler

Min.: Pentium 200, 32 MB RAM, Win 98, 19 MB HD. *Empf.:* Pentium 200, 32 MB RAM, Win 98, 200 MB HD, 4-fach-CD-ROM, 3D-Karte nötig

Grafik 3 | Sound 3 | Dauerspaß 3

Viele Rätsel, abgefahrener Held, einige wenige witzige Stellen

Langweilige Grafik, teilweise unfaire Gegner, frustige Kamera, öde Levels

Madig: Ohne David Perrys Federführung taugt der Wurm gerade mal als Pausenfüller 4

Text: Christian Henning

Auch zu dritt haben die Feinde keine Chance

PC PS N64 DC D

Soul Fighter

Fightspiel für Fortgeschrittene

Zwei aufrechte Krieger und eine wilde Amazone prügeln sich durch große 3D-Areale. Schwert, Messer und Zauberstab halten die heranrückenden Heerscharen des Bösen noch besser in Schach als die vielen Schlag- und Trittkombinationen. Eigentlich ist „Soul Fighter" ein unterhaltsames Spiel, doch leider steht die Kamera offenbar auf der Seite der Bösen. Nicht selten ist sie sogar so unvorteilhaft platziert, dass die Feinde Dich aus einem toten Winkel mit Schlägen malträtieren.

Abgesehen von der verkorksten Kamera ist „Soul Fighter" für Fightspieler, die gerne durchs Mittelalter ziehen, empfehlenswert. Aber ein Mehrspieler-Modus wird schmerzlich vermisst.

ca. 100 DM | Piggyback | 1 Spieler

Unterstützt: VMS

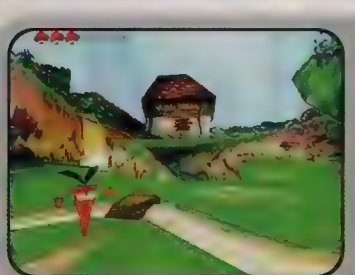
Grafik 3 | Sound 2 | Dauerspaß 3

Drei verschiedene Charaktere zur Auswahl, viele Extrawaffen, satter Sound

Unausgegorene Kameraführung macht einige Stellen unfair, seltsame Steuerung

Unausgereiftes Fightspiel mit extrem nerviger Kameraführung, aber vielen Überraschungen 3

Text: Christian Henning



Vorsicht, feindliche Möhre im Anmarsch!

PC PS N64 DC D

Tonic Trouble

Jump&Run für Einsteiger

Kurz nachdem Ubi Soft das Edel-Jump&-Run „Rayman 2" veröffentlicht hat, setzen die Franzosen gleich nach: „Tonic Trouble" schwimmt im Kielwasser des beliebten Firmenmaskottchens und ist besonders grafisch dem erwähnten Toptitel sehr ähnlich. Als Held Ed musst Du es mit bösen Tomaten, Karotten und Toastern aufnehmen. An Schokoladenautomaten verwandelst Du Dich in den unbesiegbaren Super-Ed.

„Tonic Trouble" überzeugt durch große 3D-Levels und witzige Rätsel, ist aber leider nicht so facettenreich wie sein Konkurrent aus eigenen Reihen „Rayman 2". Einsteigern jeden Alters kann man Eds Abenteuer jedoch uneingeschränkt ans Herz legen.

ca. 80 DM | [illegible] | 1 Spieler

Min.: Pentium 166, 32 MB RAM, Win 98, 50 MB HD. *Empf.:* Pentium II 233, 62 MB RAM, Win 98, 250 MB HD, Soundkarte, 3D-Grafikkarte

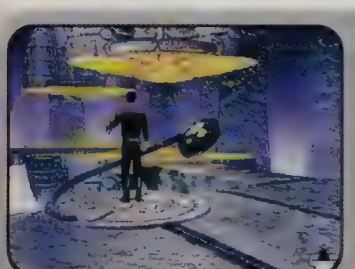
Grafik 2 | Sound 2 | Dauerspaß 2

12 lustige Levels in quietschbunter Grafik, mehrere Spezialfähigkeiten, gute Kamera

Nicht so innovativ wie „Rayman 2", ohne Joypad schwierig zu steuern

Super, Ed: Kurzweiliges Abenteuer in einer kunterbunten Welt mit richtig schrägem Humor 2

Text: Christian Henning



Fähnrich Sovok ganz allein in der Zukunft

PC PS N64 DC D

Star Trek – Der Aufstand

Action-Adventure für Einsteiger

Oh Schreck, Captain Picard wurde entführt! Der Lieblingskapitän aller Trekker verschwindet in den Wirren eines planetaren Aufstands, und Du musst ihn retten. Dazu schlüpfst Du in die Uniform von Jung-Fähnrich Sovok und arbeitest Dich durch zehn etwas magere Missionen. Die in den Levels versteckten simplen Rätsel sind schnell und ohne größere Denkarbeit gelöst. Solltest Du trotzdem hängen bleiben, ist meist Commander Data zur Hand und gibt weise Ratschläge.

Gänzlich ohne Hilfe musst Du leider mit der verpatzten Steuerung klarkommen. Da darüber hinaus auch die Kamerapositionen nicht immer optimal sind, wird die Geduld eines jeden Nachwuchs-Raumfahrers arg gebeutelt.

ca. 80 DM | [illegible] | 1 Spieler

Min.: Pentium 200, 32 MB RAM, Win 95, 300 MB HD. *Empf.:* Pentium II 233, 64 MB RAM, Win 95, 560 MB HD, 3D-Karte

Grafik 2 | Sound 2 | Dauerspaß 3

Commander Data und Captain Picard spielen mit, einsteigerfreundliche Rätsel

Die Steuerung, lässt sich nicht konfigurieren, schlechte Kameraperspektive

Simples Klassik-Adventure mit fummeliger Steuerung und vielen unnützen Dialogen 4

Text: Volker Weitz

Er ist zurück und besser denn je!

RAYMAN® 2
THE GREAT ESCAPE™

Hol Dir die Rayman 2 Demo www.rayman2.com

RAYMAN 2 IST DAS EPISCHE ABENTEUER DAS JEDEN - ABSOLUT JEDEN - IN SEINEN BANN ZIEHT!

Spannende Action in 20 riesigen Welten.
Mehr als 40 Level geballter Spielspaß.
Ein Gameplay, das völlig neue Maßstäbe setzt.

Der Song zu RAYMAN 2

WINDOWS CD-ROM PC

NINTENDO 64

JOACHIM HESSE PC ACTION 11/99:
"Von Anfang an gönnt Ihnen Ubi Softs RAYMAN 2 keine Verschnaufpause. Meine Erwartungen hat Rayman mehr als erfüllt. Vielen Dank Ubi Soft." 86% - Award

SWEN HARDER MEGA FUN 11/99:
"Das ausgeteilte Gameplay läßt kaum Wünsche offen, ebenso die technische Komponente. Grafisch habe ich selten ein Modul gesehen, das so knapp an der Perfektion ist." 90% - Award

© 1999 Ubi Soft Entertainment.
The logo and character of RAYMAN are trademarks of Ubi Soft Entertainment

Nintendo ® Nintendo 64 and the N logo are TM of Nintendo Co. Ltd

Ubi Soft ENTERTAINMENT
www.ubisoft.de

Kooperationspartner:

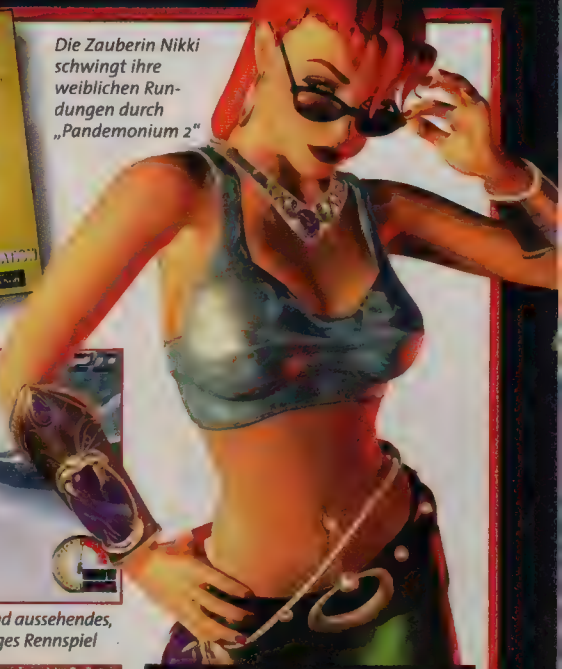
PRIMA

Sony Music Media

Gold Games 4

Tolles Adventure: „Yacht nach Liebe" heißt der siebte und vorerst letzte Teil der „Larry"-Serie

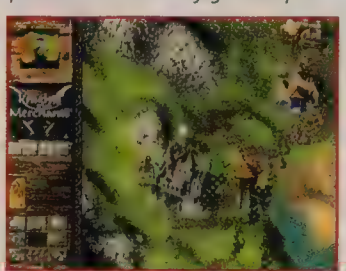
„Redline Racer": Hervorragend aussehendes, spielerisch aber mittelmäßiges Rennspiel



Die Zauberin Nikki schwingt ihre weiblichen Rundungen durch „Pandemonium 2"

Besser als „Pharao": Aufbau-Strategen bietet „Caesar II" wochenlangen Spielspaß

„Conflict: Freespace" hat 1998 neue Akzente im Space-Shooter-Genre gesetzt



Für Wusel-Freaks: Topwares gelungene „Siedler"-Konkurrenz „Knights & Merchants"

PC-Spieler haben einen ganz großen Vorteil gegenüber Konsolenspielern: Sie zahlen nämlich nicht nur weniger für ihre Spiele, sondern kommen auch in den Genuss zahlreicher Spielesammlungen. Regelmäßig können sie sich über einen ganzen Batzen Spiele freuen, die zusammen so viel kosten wie ein neues. **Eine der bekanntesten Sammlungen geht nun in die vierte Runde: Auf der „Gold Games 4" gibt es 21 Spiele, von denen einige auf keinen Fall in Deinem Spiele-Archiv fehlen sollten.**

Ganz oben auf der Kult-Liste steht Blizzards gnadenlos gutes Action-Rollenspiel „Diablo" von 1997, das auch heute noch extrem viel Spaß macht. Außerdem sollte jeder einmal Al Lowes vorerst letzten Geniestreich „Larry 7" und Interplays stimmige „Fallout"-Rollenspiele gespielt haben. Eine Session wert sind auch Topwares innovatives „RoboRumble", Impressions anspruchsvolles „Caesar II" und Interplays schöner Weltraum-Shooter „Conflict: Freespace". Jump&Run-Fans freuen sich über „Pandemonium 2" und „Rayman", Strategen werden „Knights & Merchants" und „M.A.X. 2" mögen. Die restlichen Spiele der Sammlung sprechen nur Fans an, werden für den sagenhaften Preis von nur rund 70 Mark aber gern mitgenommen.

Topware hat gut daran getan, bekannte Mitstreiter anzuwerben. **Denn die „Gold Games 4" ist – wie die „Play the Games"-Sammlung – genau das Richtige für PC-Einsteiger – nämlich eine solide Grundausstattung.** Und auch gestandene Spieler, denen noch der eine oder andere Klassiker abgeht, müssen hier zugreifen.

Einer der Klassiker im Spielpaket: „Fallout" gehört zu den besten Rollenspielen

Extraschweres 2D-Jump&Run: Ubi Softs Knuddel-Hit „Rayman"

Optisch und spielerisch gut, in Sachen Witz aber obergenial: „Die by the Sword"

Spieletitel	Genre	Note
3D Ultra Pinball	Flipper	3
Caesar II	Strategiespiel	2
Conflict: Freespace	Space-Shooter	2
Diablo	Rollenspiel	1
Die by the Sword	Action-Adventure	2
DSF Manager 98	Fußball-Manager	4
Fallout	Rollenspiel	1
Fallout 2	Rollenspiel	1
Knights & Merchants	Strategiespiel	2
Larry 7	Adventure	2
M.A.X. 2	Strategiespiel	3
Might & Magic IV	Rollenspiel	4
Pandemonium 2	Jump & Run	2
Police Quest SWAT 2	Strategiespiel	3
Pro Pilot	Flugsimulation	3
Rayman	Jump & Run	3
Redline Racer	Rennspiel	3
RoboRumble	Strategiespiel	2
S.C.A.R.S.	Rennspiel	4
Uprising 2	Strategiespiel	2
V2000	Actionspiel	4

PC D

Gold Games 4

Spielesammlung mit 21 Spielen

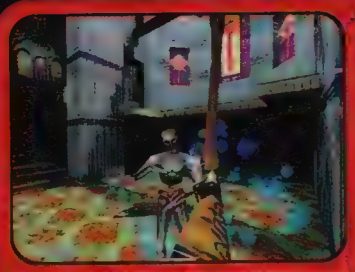
ca. 70 DM | Topware | 1-16 Spieler

Min Pentium 133, 16 MB RAM, Win 95, 100 MB HD. *Empf* Pentium II, 64 MB RAM, Win 95, 400 MB HD, 3D-Karte

Ein Traum für jeden Neueinsteiger: Riesiges Spiele-Archiv zu einem sensationellen Preis

1

Text: Knut Gollert



PC PS N64 DC D

Dark Project Director's Cut

3D-Action-Adventure für Profis

Kaum ein Spiel von 1998 besaß eine so neuartige und gleichzeitig interessante Grundidee: In „Dark Project" schlüpfst Du in die Haut eines Diebes, der sich nicht erwischen lassen darf. Gepaart mit einer extrem spannenden und gruseligen Mittelalter-Geschichte, ist das Spiel ein Fest für Spieler mit viel Geduld und Sinn für das Besondere. Was wie ein 3D-Shooter aussieht, ist ein kniffliges Katz-und-Maus-Spiel mit cleveren Waffen und teils sehr schweren Missionen. Nur wer leise ist und im Schatten bleibt, hat eine Chance.

Lediglich die ärmliche 3D-Grafik und eine mäßige Übersichtskarte trüben das Diebesdasein. Schön dagegen: Im „Director's Cut" gibt es zusätzlich zu den 12 Missionen des Originals drei neue Aufträge.

ca. 50 DM — 1 Spieler

Min.: Pentium 166, 32 MB RAM, Win 95, 60 MB HD. *Empf.:* Pentium II, 64 MB RAM, Win 98, 200 MB HD, D3D-Grafikkarte

Grafik 3 Sound 1 Dauerspaß 1

Sehr gelungene Soundkulisse, taktisch gehaltvolle Missionen

Grafisch nur mittelmäßig, zu grobe und wenig hilfreiche Übersichtskarte

Optisch nur zweckmäßig, spielerisch aber fabelhaft: eines der anspruchsvollsten Spiele 1998 — 1

Text: Knut Gollert

Russland in den 20ern: Kette die Revoluzzer!

PC PS N64 DC D

Railroad Tycoon II Gold Edition

Strategiespiel für Fortgeschrittene und Profis

Die elektrische Eisenbahn ist Papas große Leidenschaft. Doch was tun, wenn Mama mal wieder Weichspüler auf die Weichen geschüttet und Superkleber in die Lieblingslok gekippt hat? Vergesst die Eisenbahn, nehmt „Railroad Tycoon II". Jetzt erst recht, denn in der günstigen „Gold Edition" spielt sich der Strategieknüller noch unterhaltsamer. Du baust eine Eisenbahn-Infrastruktur auf, beförderst Unmengen Güter und kaufst für das verdiente Geld neue Loks oder tollere Bahnhöfe. Elegantes Spielprinzip, zeitgemäße Grafik und vor allem die Masse an Missionen machen nicht nur Lok-Liebhabern dauerhaft Spaß. Schließlich gibt's zusätzlich die „Second Century"-Daten-CD plus weitere zwölf Szenarien.

ca. 50 DM — G.O.D. — 1-16 Spieler

Min.: Pentium 133, 16 MB RAM, Win 95, 150 MB HD. *Empf.:* Pentium 166, 32 MB RAM, Win 98, 200 MB HD

Grafik 2 Sound 1 Dauerspaß 1

Ausgesprochen viele Missionen, anspruchsvolles Wirtschaftsmodell

Sehr komplizierter Editor, keine Weichen- und Signalstell-Funktion

Das dampft! Das superbe Strategiespiel inklusive Daten-CD und zwölf neuen Missionen — 1

Text: Knut Gollert

Die aktuellen Billig-Spiele im Überblick

Titel	Genre	System	Hersteller	Preis	Note
Airline Tycoon F.C.	Wirtschaftssim.	PC	Infogrames	ca. 30 DM	2
Anno 1602 – Königsedition	Strategiespiel	PC	Sunflowers	ca. 70 DM	2
Anstoss 2 Gold	Sportspiel	PC	Ascaron	ca. 40 DM	1
Baldur's Gate + Add-On	Rollenspiel	PC	Interplay	ca. 80 DM	2
Civilization II	Strategiespiel	PC	Microprose	ca. 20 DM	1
Colin McRae Rally	Rennspiel	PS	Codemasters	ca. 50 DM	1
Dark Project Director's Cut NEU!	3D-Action-Adv.	PC	Eidos	ca. 50 DM	1
Der Industriegigant – Gold	Strategie	PC	Infogrames	ca. 30 DM	2
F1 World Grand Prix	Rennspiel	N64	Nintendo	ca. 80 DM	2
Formel 1 '98	Rennspiel	PS	Sony	ca. 50 DM	2
Gangsters NEU!	Strategiespiel	PC	Eidos	ca. 50 DM	3
Grand Prix Manager 2	F1-Manager	PC	Microprose	ca. 20 DM	2

Titel	Genre	System	Hersteller	Preis	Note
Grim Fandango	Adventure	PC	LucasArts	ca. 50 DM	2
Heart of Darkness	Actionspiel	PC	Infogrames	ca. 30 DM	2
Hercules	Jump&Run	PC	Disney	ca. 30 DM	2
MediEvil	Action-Adventure	PS	Sony	ca. 50 DM	1
Oddworld: Abe's Exoddus	Jump&Run	PC	GT Interactive	ca. 30 DM	1
Railroad Tycoon II Gold NEU!	Strategiespiel	PC	G.O.D./Take 2	ca. 50 DM	1
Silver	Rollenspiel	PC	Infogrames	ca. 40 DM	2
Soul Blade	Fightspiel	PS	Sony	ca. 50 DM	1
Starcraft	Echtzeit-Strategie	PC	Blizzard	ca. 50 DM	1
The Curse of Monkey Island	Adventure	PC	LucasArts	ca. 50 DM	1
Wave Race 64	Rennspiel	N64	Nintendo	ca. 80 DM	1
Worms 2	Strategiespiel	PC	Microprose	ca. 20 DM	2

Tom Clancy's RAINBOW SIX

Tom Clancy's **RAINBOW SIX** ist die perfekte Mischung aus Action und Strategie. Planen Sie Einsätze einer multinationalen Antiterror-Einheit (Codename: Rainbow) und kämpfen Sie gegen Terroristen auf der ganzen Welt.

JETZT ENDLICH FÜR KONSOLEN!

PLAYSTATION
JETZT IM HANDEL

N-ZONE HIT

GAMES AND MORE

NINTENDO 64
AB MITTE DEZEMBER

GAMEBOY COLOR
AB MITTE JANUAR 2000

Erhältlich auch bei:

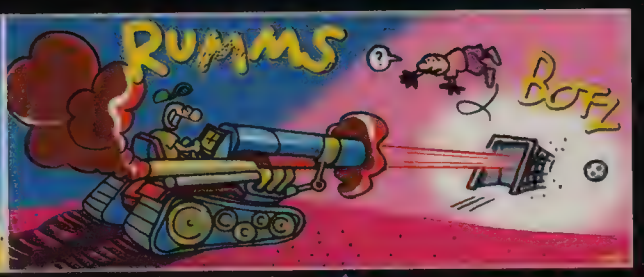
Müller Spielwaren

Red Storm

WWW.TAKE2.DE

INHALT TRIX 1/00

Alle Tipps getestet!
Alle Passcodes & Cheats im Heft wurden überprüft und funktionieren



Ein Ball am Fuß, der muss ins Tor - drum fährst Du die Kanone vor!

ZUM SAMMELN!

Die besten Cheats, Codes und Strategie-Guides

Alle Spiele alphabetisch

Seite 62 **DURCHGESPIELT**

PC
Age of Empires 2: Age of Kings
Alle 24 Missionen der vier Kampagnen – von Johanna bis Barbarossa (ab S. 62)

PC & Playstation
Final Fantasy VIII (3. Teil)
Diesmal geht Ihr auf Hexenjagd – und der Balamb Garden fliegt in die Luft! (ab S. 68)

Playstation
Dino Crisis (1. Teil)
Auf den detaillierten Karten gibt es alles, was der Dinojäger braucht (ab S. 74)

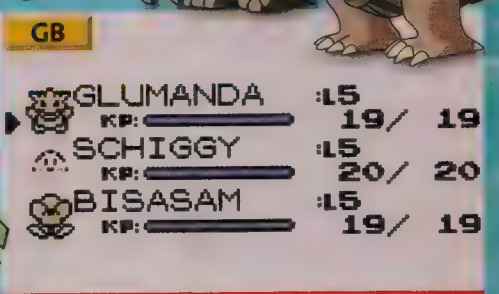
Game Boy
Pokémon (blau und rot)
Ein guter Trainer kann auch einen guten Rat annehmen – viel Erfolg mit vier Seiten Tipps und Tricks! (ab S. 110)

Seite 66 **PC**
Age of Empires 2: Age of Kings
Braveheart
Drakan – Orden der Flamme
RollerCoaster Tycoon
Star Trek: Birth of the Federation
Windows Hearts

Seite 106 **PLAYSTATION**
Box Champions 2000
Bugs Bunny: Auf Zeitreise
Centipede
Championship Motocross
GTA 2
South Park
Wip3out

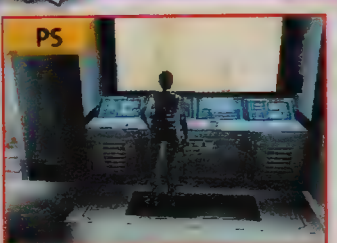
Seite 114 **NINTENDO 64**
Lego Racers
NFL Quarterback Club 2000
The New Tetris

Seite 114 **GAME BOY**
Spy vs. Spy
WWF Attitude



POKÉMON (BLAU UND ROT) S. 110
Mit vielen Tipps, zum Beispiel zum Start, bei Professor Ihr gleich alle drei Monster des Professors statt nur eine.

AGE OF EMPIRES 2 S. 62
Der richtige Einsatz der Belagerungs-Onger entscheidet über Sieg oder Tod



DINO CRISIS S. 74
Wie neutralisiert Regina den Dy in diesem Raum, um den Mann zu retten...?

FINAL FANTASY VIII S. 68
Bewegt Euch mit Eis- Kurz Abschluss bestimmt den Verlauf dieses Gesprächs

LEGO RACERS S. 116
Dank einer kleinen Schummelei sind Ihr auf der Doppelrakete über den Kurs

Regina kann sich in „Dino Crisis" richtig austoben...

Comic: Rolf Boyke

TRIX PER FAX

Neue Tricks für Ihr Fax-Abruf (Nummer)

Wenn Du an die Telefon-Grundnummer rechts (weiß) einen Code anhängst, kannst Du die entsprechenden Trix per Fax abrufen. Ohne Code erhältst Du die Gesamtliste aller Trix.

(0190) 669 889 XXX

Code	Spiel	Beschreibung	System
[illegible]	Final Fantasy VIII HOT	Cheats, Explodercodes	PS
[illegible]	GTA 2 HOT	Cheats, Explodercodes	PS
[illegible]	GTA 2 HOT	Cheats	PC
[illegible]	Missions Impossible HOT	Cheats, Explodercodes	PS, N64
[illegible]	Nocturne	Cheats	PC
[illegible]	Revenant	Cheats	PC
[illegible]	Sonic Trouble	Cheats	PC
[illegible]	TrickStyle	Cheats	PC
[illegible]	Virus – Wanted Project	Cheats	PS

Seit kurzem verschicken wir die „Trix per Fax"-Neuheiten-Liste auch kostenlos per E-Mail. Wer in den Tridetter-Verteiler aufgenommen werden will, sendet nur eine E-Mail an folgende Adresse schicken: [illegible]
Du bekommst dann alle zwei Wochen den Tridetter mit den Neuheiten und der aktuellen Gesamtliste des „Trix per Fax"-Angebots!

Achtung: Dieser Service funktioniert nur innerhalb von Deutschland.
Ein Anruf kostet 1,81 DM pro Minute. Jeweils beachtet Du dafür die Einwahlhinweise Deiner Eltern.

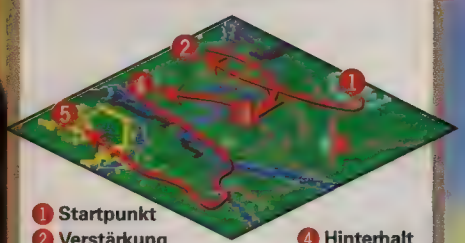
Age of Empires II

Alle Gegner zittern vor den goldnen Rittern...

Johanna von Orléans

Johanna 1 – Eine seltsame Begleiterin

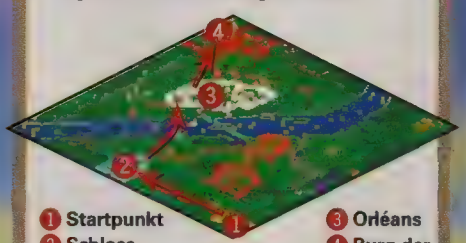
- Über eine Brücke gelangt Johanna in den Norden, in dem sich ihr einige Gefolgsleute anschließen, darunter auch ein Rammbock. Gemeinsam attackieren sie dann die Frankenstadt in der Mitte der Karte.
- Weiter im Westen droht bei den Schiffen ein Hinterhalt. Beachte die Angreifer nicht und steige schnell in die Boote. Entlang des Flusses geht es nach Süden. Dort betrittst Du an einer Furt wieder das Land. Im Laufschritt eilen nun alle Einheiten zum Zielpunkt im Westen, eventuelle Gegner lässt Du einfach stehen.



1 Startpunkt
2 Verstärkung
3 Frankenstadt
4 Hinterhalt
5 Ziel

Johanna 2 – Die Jungfrau von Orléans

- Erstes Ziel ist das Schloss von Blois. Begleite die Transportkarren Richtung Norden zum Fluss und setze mit den Booten über.
- In Orléans wechselst Du rasch in die Ritterzeit. Wichtig ist die befestigte Absicherung der Brücke, um sich vor den Gegnern aus dem Süden zu schützen. Die Felder westlich von Orléans werden mit einem Dorfzentrum und einer Burg verstärkt.
- Gegen die wiederholten Angriffe der Briten auf die Stadt wehrst Du Dich mit der Kavallerie. Schließlich greifst Du mit mehreren Mangen die Burg im Norden an (mit Begleitschutz!).



1 Startpunkt
2 Schloss von Blois
3 Orléans
4 Burg der Briten

„Age of Kings" ist ein perfektes Echtzeit-Strategiespiel. Da brauchst Du auch perfekte Strategien, um den starken Gegnern Paroli zu bieten!

Johanna 3 – Aufräumaktion im Loiretal

- Setze zuerst mit den Booten über. Zerstöre dann den feindlichen Hafen und errichte ein neues Dorfzentrum am Ufer. Schicke die Dorfbewohner zum Holzhacken und sichere die Nahrungsversorgung mit Fischkuttern. Erkunde das Gebiet in der Nähe des Flusses, um weitere Bodenschätze zu finden.
- Wechsle in die Ritterzeit und schütze Deine Siedlung mit einer Burg.
- Rüste eine schlagkräftige Armee auf und belagere anschließend nach und nach die drei Burgen der Briten im Norden.

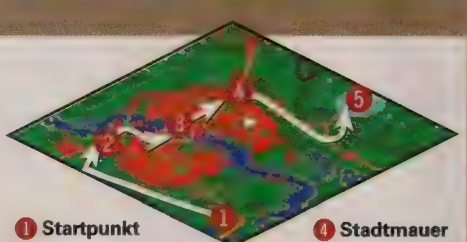
Johanna 4 – Der Aufstieg

- Marschiere am Anfang mit Deinen Einheiten nach Westen. Nach einem kurzen Scharmützel erreichst Du Dein neues Dorf.
- Sichere die Flussübergänge nach Norden ab. Greife jedoch die Briten auf der anderen Fluss-Seite nicht gleich an!
- In der Nähe Deines Dorfes findest Du reichlich Rohstoffe. So gelingt Dir rasch der Aufstieg in die Imperialzeit. Erstes Ziel ist das Dorfzentrum von Chalon, anschließend fällt das von Troyes. Schließlich beginnt der Kampf um Reims.

1 Startpunkt
2 neues Dorf
3 Chalon
4 Troyes
5 Reims

Johanna 5 – Die Befreiung von Paris

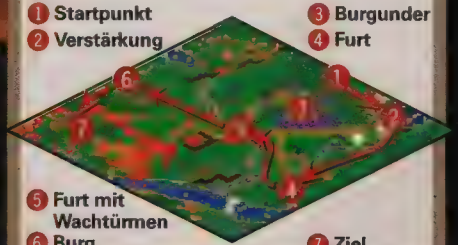
- Achte gut auf Deine Belagerungseinheiten!
- Dem Kartenrand nach Nordwesten folgend, gelangst Du zum Westtor von Paris. Nach der Zerstörung dieses Doppeltores triffst Du auf einige Zivilisten, die Du zur nahen Brücke begleitest.
- Nach dem Eintreffen der „Verstärkung" marschierst Du weiter nach Nordosten. Sei vorsichtig, denn abseits der Straße lauern gefährliche Gegner. Nahe der Kathedrale wird die Stadtmauer durchbrochen. Danach gilt es nur noch möglichst schnell zum markierten Zielfeld zu laufen.



1 Startpunkt
2 Westtor
3 Brücke
4 Stadtmauer durchbrechen
5 Ziel

Johanna 6 – Eine perfekte Märtyrerin

- Folge dem Weg, bis Du auf die Verstärkung bei 2 triffst. Um den Kampf mit den Burgundern 3 zu vermeiden, folgst Du dem rechten Kartenrand ganz nach Süden. An einer schmalen Furt 4 kannst Du den Fluss passieren und marschierst anschließend wieder nach Norden.
- An der nächsten Furt 5 beseitigst Du zwei Wachtürme der Engländer. Jetzt geht es weiter in Richtung Westen. Eine Reihe von feindlichen Türmen muss fallen, bevor Du am linken Kartenrand eine Burg 6 entdeckst und belagerst.
- Folge dem Weg nach Süden, durchbrich die Mauer und beseitige den ersten Wachturm am Zielfeld 7. Jetzt musst Du nur noch mit dem Marktkarren vorfahren, und Frankreich siegt!



1 Startpunkt
2 Verstärkung
3 Burgunder
4 Furt
5 Furt mit Wachtürmen
6 Burg
7 Ziel

SALADIN

Allgemeine Tipps

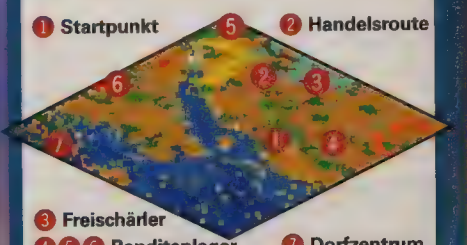
- Die William-Wallace-Kampagne ist nichts weiter als ein gelungenes Tutorial, weshalb wir hier nicht genauer darauf eingehen. Spielen solltest Du sie aber auf jeden Fall, um Dich mit dem Spiel vertraut zu machen.
- Die künstliche Intelligenz des Computergegners ist sehr gut. Es ist deshalb nicht verkehrt, eine Mission erst mit einfachem Schwierigkeitsgrad zu spielen, bevor Du Dich an die höheren Stufen heranwagst.
- Da sich Gebäude beliebig auf der Karte platzieren lassen, sollten Lager nahe der Rohstoffe errichtet werden, um die Transportwege zu minimieren.
- Die Rohstoffe möglichst gleichmäßig abbauen! Sollte es einmal dringend an einem Rohstoff mangeln, kannst Du ihn schnell am Markt einkaufen. Allzu oft geht das aber nicht gut, denn die Preise werden immer ungünstiger.
- Alle Einheiten haben besondere Stärken und Schwächen. Die dem Spiel beiliegende Kurzübersicht hilft Dir, die besten Kontereinheiten gegen den Feind zu finden.
- Die Belagerungseinheiten sind im Nahkampf hilflos. Deshalb immer von Infanterie begleiten lassen!

Saladin 1 – Ein arabischer Ritter

- Mit den Einheiten dem Flusslauf nach Süden folgen. Über die Furt weiter nach Süden und mit dem eroberten Schiff den Eingang von Kairo freischießen.
- Entlang der Stadtmitte geleitest Du die Soldaten zur Moschee im Norden. Zusammen mit der ägyptischen Verstärkung werden die Franken im Osten beseitigt.

Saladin 2 – Der Herrscher von Arabien

- Schicke die Soldaten sofort nach Norden, um die Handelsroute 2 der Verbündeten zu schützen. Gleichzeitig baust Du Deine Siedlung am Ausgangspunkt 1 rasch aus.
- Errichte nördlich der Handelsroute einen Außenposten, um Dir noch vor Reynalds Freischärlern die dortigen Rohstoffe zu sichern. Ist die Handelsroute unter Kontrolle, bedanken sich die Verbündeten mit Ausgleichszahlungen.
- Zerstöre vom Tal aus das Dorfzentrum der Freischärler mit Mangen. Auch die drei weit auseinander liegenden Lager der Banditen bei 4, 5 und 6 müssen beseitigt werden.
- Wechsle in die Ritterzeit und baue einen Hafen. Durchsuche mit Feuertriremen das Meer nach feindlichen Schiffen. Stelle eine Angriffsarmee zusammen und transportiere sie per Schiff zu 7, wo das Dorfzentrum platt gemacht wird.



Saladin 3 – Die Hörner von Hattim

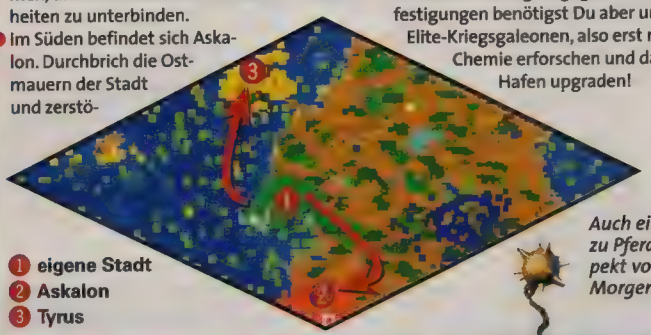
- Zunächst wird die Nahrungsversorgung gesichert. Neben den bereits vorhandenen Schafen sorgen Fischkutter für steten Nachschub. Frisch produzierte Dorfbewohner schickst Du zunächst zum Holzfällen. Ziel ist es, möglichst rasch eine aufgerüstete Armee von Bogenschützen und Plänklern zu erhalten. Gleichzeitig steht im südlichen Dorf der Goldabbau im Mittelpunkt.
- Bilde einen Mönch aus und schicke ihn mit einem starken Begleitschutz in den Westen. Dort werden die Palisaden mit einer Mange durchbrochen und die gesuchte Reliquie von dem frommen Mann geborgen.

Saladin 4 – Die Belagerung Jerusalems

- Mit den vorhandenen Truppen startest Du gleich zu Beginn einen Überraschungsangriff auf die gelb eingezeichneten Teutonen im Süden, wodurch diese in ihrer Entwicklung stark zurückgeworfen werden.
- Baue währenddessen Deine Heimatstadt am Startpunkt auf und wechsle anschließend sobald wie möglich in die Imperialzeit. Zur Sicherung genügen dabei ein paar einfache Palisaden und ein bis zwei Burgen.
- Mit Elite-Mamelucken und Triboks beseitigst Du zunächst alle Gegner rund um Jerusalem (Mönche mitnehmen!).
- Zerstöre die vier Türme an der Stadtmauer mit den Triboks und zum Schluss den Turm im Stadtzentrum.

Saladin 5 – Heiliger Krieg!

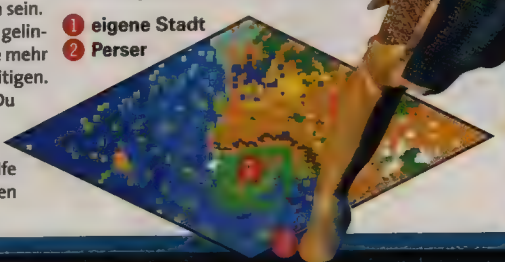
- Kurble zunächst Deine Wirtschaft an: Fischkutter sorgen für Nahrung, während Dorfbewohner Steine und Holz von außerhalb der Stadt herbeischleppen.
- Sichere die Küste im Süden mit Feuertriremen, um das Anlanden von feindlichen Einheiten zu unterbinden.
- Im Süden befindet sich Askalon. Durchbrich die Ostmauern der Stadt und zerstöre erst das Weltwunder mit Triboks. Danach ist auch der Rest der Stadt fällig.
- Als zweites Ziel empfiehlt sich Tyrus, da sich die Stadt auf einer Insel im Nordwesten befindet und dort bald die Rohstoffe knapp werden. Zum Angriff gegen die starken Befestigungen benötigst Du aber unbedingt Elite-Kriegsgaleonen, also erst mal die Chemie erforschen und dann den Hafen upgraden!



Auch ein Ritter zu Pferd hat Respekt vor einem Morgenstern!

Saladin 6 – Der Löwe und der Dämon

- Sichere die Nahrungsversorgung mit Fischkuttern und schicke eine Kogge zum Handeln mit den Persern in den Süden. Ein früher Ausfall gegen Jerusalem im Südosten kann Dir später von Nutzen sein. Allerdings muss es Dir gemeinerweise dabei gelingen, neben dem Dorfzentrum auch noch alle mehr oder minder unschuldigen Zivilisten zu beseitigen.
- Gegen die ständigen Belagerungen wehrst Du Dich am besten mit aufgerüsteten Bogenschützen und Rittern. Die geschenkten Elefanten sind mächtige Einheiten, deren Hilfe Du dringend brauchen kannst. Mönche sollten sich um deren Gesundheit bemühen.
- Errichte ein Weltwunder. Kurz vor Ablauf der 350 Jahre musst Du mit massiven Angriffen durch Triboks rechnen.



Text und Karten: Matthias Metzler

Dschingis Khan

Dschingis Khan 1 – Schmelztiegel

- Marschiere nach Norden zu den Kirgisen (2) und geleite anschließend die Schafe bei (3) und (4) ins Lager der Kirgisen. Begib Dich zu den Uiguren (5) und folge von dort dem Weg mit den Skeletten zu (6), wo Du Ornlu, dem Wolf, das Fell abziehst. Sammle dann bei (7) die Reliquie ein und bringe sie den dankbaren Oiraten (8). Jetzt ziehst Du zu (9) und zerstörst das Lager der Naimanden, worüber sich die Taidschigut (10) freuen werden.

1 Startpunkt
2 Kirgisen
3 4 Schafe
5 Uiguren
6 Ornlu, der Wolf
7 Reliquie
8 Oiraten
9 Naimanden
10 Taidschigut

Dschingis Khan 2 – Ein Leben für die Rache

- Als Erstes schaltest Du die Soldaten im nahe gelegenen Dorf aus, das dann Dir gehört. Während sich die Soldaten jetzt um die Verteidigung des Weltwunders kümmern, bringst Du erst mal die Wirtschaft in Schwung.
- Nach dem Aufstieg in die Feudalzeit kannst Du Türme am Weltwunder errichten und mit zusätzlichen Bogenschützen besetzen. Auch eine nahe gelegene Schießanlage und ein Stall sind notwendig.
- Der gesuchte Kushluk versteckt sich am entfernten Ende der Stadt der Kara Kithai. Rüste also erst einmal kräftig auf, bevor Du mit der Belagerung beginnst. Mutige Strategen können es aber auch mit einem Überraschungsangriff von Mangudai-Einheiten direkt auf Kushluk probieren.

Dschingis Khans Ruf drang bis zu Europas Rittersleuten

Dschingis Khan 3 – Einmarsch in China

- Setze mit dem Transportschiff zur nahen Insel über und erobere das Dorf. Errichte hier Deine Siedlung. Beschränke Dich zunächst auf das Fällen der Bäume und das Sammeln von Nahrung (Mühle und Fischkutter). Fehlende Rohstoffe gleichst Du am Markt aus. Erst nach dem Aufstieg in die Feudalzeit kannst Du beginnen, die Rohstoffe am Ausgangspunkt zu ernten, denn der Gegner wird Dich bald attackieren.
- Der Gegner im Süden beginnt mit einem Weltwunder. Setze mehrere Triboks per Schiff im Südosten ab, und falle von hinten in die Stadt der Jin ein.
- Die Gegner auf dem Festland sind zum Glück einfacher zu besiegen. Ihre Städte sind nicht mit Mauern gesichert. Kavallerie-Einheiten sind deshalb ausreichend, außerdem wartet ganz im Westen noch Verstärkung auf Dich!

1 Startpunkt
2 Dorf
3 Weltwunder
4 Verstärkung

Dschingis Khan 4 – Die Horde zieht nach Westen

- Erobere sofort das im Norden gelegene Dorf (3). Verstärke dieses sobald wie möglich mit Bogenschützen und später noch mit einer Burg, um die Angriffe der Russen (4) abwehren zu können.
- Schicke die beiden Handelskarren allein zum Schah (5) im Westen. Nach dem erfolgreichen Attentat greifen die Perser mit den gefährlichen Elefanten-Einheiten Deine Stadt im Süden an. Nur mit mehreren Mönchen, die versuchen, die Elefanten zu bekehren, hast Du eine Chance.
- Ist diese Angriffswelle überstanden, rüstest Du Deine Einheiten auf und schaltest zuerst die Stadt der Russen aus, bevor Du mit schwerem Belagerungsgerät die gut befestigte Stadt der Perser angreifst.

1 2 Startpunkte
3 Dorf
4 Russen
5 Schah

Dschingis Khan 5 – Das Versprechen

- Errichte Deine Stadt am Ausgangspunkt (1). Um den Auftrag zu erfüllen, genügt es, mindestens einen Deiner Soldaten zum jeweiligen Flaggenmast zu schicken. Reite deshalb gleich zu Beginn mit Deinen Mangudais zu den Polen (2) im Südosten, und ziehe Dich sofort wieder zurück. Auch die Flagge der Deutschen bei (3) lässt sich mit Reitern leicht erreichen.
- Den Polen damals mangelte es vor allem an Geld und Steinen. Wenn Du auf dem schmalen Grat bei (4) eine Burg errichtest und die Wege mit Palisaden blockierst, schwächst Du die Polen nicht nur entscheidend, sondern kontrollierst auch die permanenten Angriffe der Deutschritter. Als Nächstes wird die nahe gelegene Burg der Deutschen mit Triboks beseitigt, und in der Mitte der Karte (5) werden drei Burgen errichtet. Doch Vorsicht: bevor die dritte Burg errichtet ist, solltest Du möglichst alle Upgrades vorgenommen haben, denn die Böhmen greifen nach der Fertigstellung sofort mit jeder Menge Belagerungswaffen an. Ein kleiner Stoßtrupp sollte es aber mit etwas Glück bis zur Flagge der Böhmen (6) schaffen.

Deine Burg (o.r.) kontrolliert gleich zwei Gegner

1 Startpunkt
2 Polen
3 Deutsche
4 eigene Burg
5 Standort für Burgen
6 Böhmen

Dschingis Khan 6 – Pax Mongolia

- Erstes Ziel ist die Absicherung der Brücke. Hier kannst Du die einfallenden Ungarn am besten abfangen. Sehr nützlich sind auch die Saboteure, verwende sie aber sparsam. Die Festung des Feindes solltest Du allerdings noch nicht attackieren! Auf der ganzen Insel findest Du reichlich Rohstoffe.
- Sobald Sübegedei mit der Verstärkung eingetroffen ist, werden die Ungarn die Brücke zerstören und mit dem Bau eines Weltwunders beginnen. Du erforschst nun die Belagerungs-Onger, mit denen Du eine Schneise in das Waldgebiet jenseits des zugefrorenen Flusses im Süden schneidest. Triboks schalten die Kanonentürme aus, dann wird die Festungsmauer durchbrochen. Vergiss nicht, ausreichend Infanterie zum Schutz der Onger und Triboks mitzunehmen! Ist die Burg der Ungarn beseitigt, stürzen sich die verbleibenden Saboteure selbstlos auf das Weltwunder.

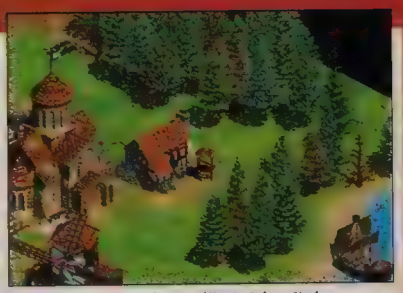
1 Brücke
2 Weltwunder
Angriffsrichtung

Die neuen Belagerungs-Onger verhelfen Dir zum Sieg

BARBAROSSA

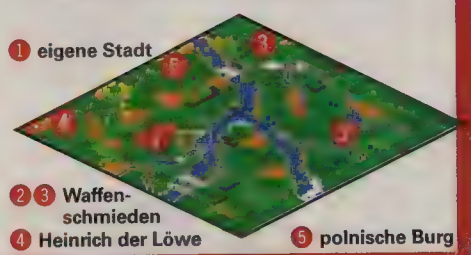
Barbarossa 1 – Der Heilige Römische Kaiser

- In dieser Mission musst Du vier Reliquien aus den Kirchen der umliegenden Dörfer an Dich reißen und in Deinem Kloster aufstellen.
- Erstes (und nicht gerade ruhmreiches) Ziel ist das wehrlose Dorf der Burgunder (2) im Süden.
- Die Gegner greifen zwar nur vereinzelt in kleineren Gruppen an, dennoch ist es ratsam, alle Übergänge zunächst mit einfachen Palisaden zu sichern, um nicht ständig die Arbeiter in Sicherheit bringen zu müssen.
- Steige in die Imperialzeit auf und entwickle die Belagerungskanone, von der Du einen großen Verband aushebst. Zusammen mit Begleitschutz (u.a. Arbeiter zur „Reparatur") werden die Schwaben bei (3) überfallen.
- Mit Kriegsgaleonen kannst Du Kloster und Dorfzentrum der Böhmen (4) zerstören. Falls nötig, startest Du schließlich noch einen Angriff auf die Österreicher (5).


Das Kloster der Böhmen lässt sich mit den Kriegsgaleonen leicht zerstören

Barbarossa 2 – Heinrich der Löwe

- Da Du zunächst kein eigenes Dorfzentrum besitzt, bist Du auf die Tributzahlungen der verbündeten Bayern und Sachsen angewiesen. Nur um die Nahrungsversorgung musst Du Dich selbst kümmern. Baue deshalb eine Flotte von Fischkuttern.
- Um das Überleben der Verbündeten zu sichern, müssen die beiden Waffenschmieden tief im Feindesland bei (2) und (3) zerstört werden. Da auch die Polen kein Dorfzentrum besitzen, können sie die Gebäude nicht nachbauen. Deine eigene Waffenschmiede solltest Du dagegen wie Deinen Augapfel hüten!
- Schon nach kurzer Zeit stellt sich Heinrich der Löwe (4) gegen Dich, doch wundersamerweise wird er schon kurz darauf von den Polen angegriffen und besiegt. Aus der Konkursmasse des Verlierers übernimmst Du mehrere Arbeiter und eine Reliquie.
- Jetzt steht einem Aufrüsten nichts mehr im Wege. Nach dem Sturz der polnischen Burg (5) sicherst Du die nördliche Furt, sammelst weitere Kräfte und eroberst schließlich die restlichen Burgen. Mit etwas Glück geben die Polen aber schon vorzeitig auf.



Barbarossa 3 – Papst und Gegenpapst

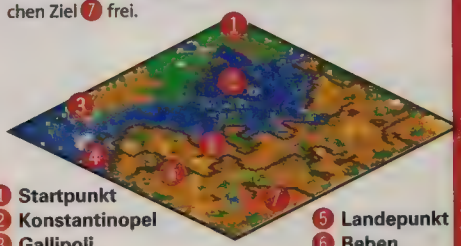
- Mit Deinen Einheiten ziehst Du bis zum feindlichen Dorf im Osten. Bevor Du mit der Zerstörung beginnst, bekehren Deine Mönche eine Reihe von Arbeitern. Mit ihrer Hilfe kannst Du später eine eigene Stadt erbauen.
- Wechsle rasch in die Imperialzeit. Für den Angriff auf Mailand benötigst Du mehrere Rammböcke, Ritter und vor allem Mönche. Du setzt sie per Transportschiff im Südosten ab, wo sie über den Landweg und eine Brücke zum Stadttor von Mailand gelangen.
- Nach dem Durchbruch gelangen Deine Mannen zur Kathedrale. Während sich die Mönche auf das Konvertieren der Kathedrale konzentrieren, müssen ihnen Deine übrigen Soldaten den Rücken freihalten.

Barbarossa 4 – Der Lombardbund

- Zu Beginn gilt es erst einmal, den Angriff möglichst unbeschadet zu überstehen. Etwas weiter östlich wartet schon Heinrichs Flotte zur Unterstützung. Diese Unterstützung transportierst Du vorsichtig zur markierten Halbinsel in den Nordosten. Hier wie dort werden alle Furten nach Norden geschlossen. Dadurch kannst Du Dein Volk auf den beiden Halbinseln ungestört entwickeln.
- Leider lässt Dich Dein Verbündeter schon rasch im Stich. Also rüstest Du im Alleingang auf und wagst schließlich einen Angriff auf das Dorfzentrum von Venedig. Nachdem sich die Stadt ergeben hat, ist auch die Burg innerhalb der Stadtmauern verschwunden. Baue genau hier ein Weltwunder und verteidige es bis zum Schluss.

Barbarossa 5 – Barbarossas Feldzug

- Dir stehen zwei Optionen zur Wahl. Entweder Du attackierst Konstantinopel (2), indem Du das Stadttor einreißt und anschließend zwei bis drei Reiter zur Hagia Sophia im Osten schickst. Danach steht Dir Konstantinopels Flotte zur Verfügung. Alternativ meidest Du den Kontakt mit der Stadt, marschierst in den Westen der Karte. Dann musst Du eine Burg der Sarazenen ausschalten und kannst anschließend die Transportschiffe von Gallipoli (3) nutzen.
- In jedem Falle holst Du bei (4) die Verstärkung ab und setzt flugs alle Einheiten zum anderen Ufer bei Position (5) über. Die Schiffe der Sarazenen solltest Du aber meiden!
- An Land werden zunächst die Gegner vor Ort besiegt. Schicke dann einen Soldaten nach (6), um dort ein Erdbeben auszulösen, das die Feindfestung in Schutt und Asche legt. Nach dem Überwinden der Schutzmauer weiter südlich ist der Weg zum eigentlichen Ziel (7) frei.



Barbarossa 6 – Der schlafende Kaiser

- Dank der vielen Arbeiter ziehst Du Deine Stadt nach Spielbeginn innerhalb weniger Minuten hoch. Auch eine Stadtmauer muss her! Nach Ablauf der zehn Minuten werden Dich die Gegner wiederholt mit Triboks und Elefanten attackieren. Mit mehreren Mönchen kannst Du die feindlichen Elefanten aber bekehren! Gegen die Triboks wehrst Du Dich am besten mit Rittern.
- Hast Du schließlich genügend Belagerungswaffen und Elefanten zusammen, schickst Du sie in Begleitung Deiner Soldaten in den Westen, wo Du zunächst die Mauer der Sarazenen bei (4) und danach die Stadtmauer von Jerusalem durchbrichst. Um Barbarossas Versprechen zu erfüllen, fährst Du mit seinen sterblichen Überresten zum Felsendom (5) im Süden.

Bis zu diesem Felsendom musst Du den Kaiser in seinem Fass bringen

Age of Empires 2: Age of Kings

Drückt während des Spiels **[ENTER]** und gebt anschließend einen der folgenden Codes ein. Bestätigt erneut mit **[ENTER]**, um die entsprechende Cheat-Funktion zu aktivieren.

Cheats

1000 Steine:
rock on

1000 Holz:
lumberjack

1000 Gold:
robin hood

1000 Nahrung:
cheese steak jimmy's

Komplette Karte:
marco

Nebel des Krieges ausschalten:
polo

Gebäude schneller fertig stellen:
aegis

Tiere steuern:
natural wonders

Sofortiger Sieg:
i r winner

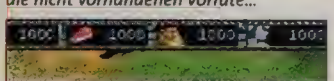
Sofortige Niederlage:
resign

Selbstmord:
wimpywimpywimpy

Vernichte gegnerisches Volk:
torpedo<Nummer>

Vernichte alle Gegner:
black death

rock on, lumberjack, robin hood *und* ***cheese steak jimmy's*** *– das verwandelt die nicht vorhandenen Vorräte...*



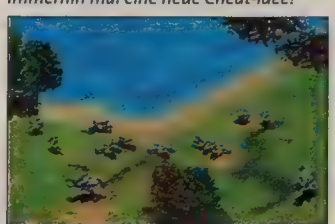
...in einen beachtlichen Grundstock

marco *und* ***polo****: Die Entdecker-Cheats...*

...decken die komplette Karte auf und blasen den Nebel des Krieges hinweg

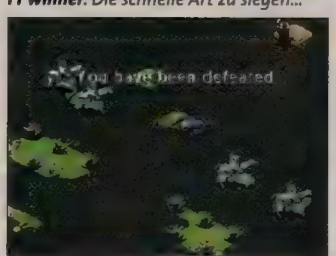
„Drakan" mit Heldin Rynn: eine spannende Alternative zu den bisher gewohnten 3D-Action-Adventures

natural wonders*: Tiere beim Grasen steuern – nicht besonders spannend, aber immerhin mal eine neue Cheat-Idee!*



black death*: Mit der schwarzen Pest ist nicht zu spaßen! (Sie kam 1347 nach Europa und löschte in nur zwei Jahren ein Drittel der gesamten Bevölkerung aus!)*

i r winner*: Die schnelle Art zu siegen...*



wimpywimpywimpy*: ...oder zu verlieren*

Braveheart

Drückt während eines 3D-Kampfes **[ENTF]** und tippt **SESQUIPIDILIAN** ein, um den Cheat-Modus zu aktivieren. Gebt ab jetzt folgende Codes ein:

Cheats

Alle Gegner vernichten:
BANNOCKBURN

Eigene Einheiten vernichten:
THE FIVE HUNDRED

Alle Gebäude in Brand setzen:
DRESDEN

Alle Truppen sind schwerer zu besiegen:
STEVE REEVES

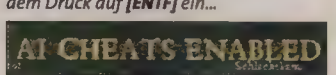
Alle Einheiten geben auf:
BUCKS FIZZ

Alle Wände werden eingestampft:
BASTILLE DAY

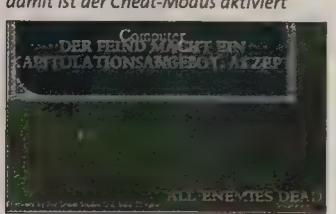
Blut an/aus:
HAEMORRHAGE

Kameramann töten:
KILLCAM

SESQUIPIDILIAN*: Gebt den Code nach dem Druck auf* ***[ENTF]*** *ein...*



...als Bestätigung erscheint dieser Text, damit ist der Cheat-Modus aktiviert



BANNOCKBURN*: Für die einzelnen Cheats öffnet Ihr dann ebenfalls das Eingabefenster mit* ***[ENTF]*** *und gebt einen Code ein – hier wurden auf geheimnisvolle Art alle Gegner erledigt*

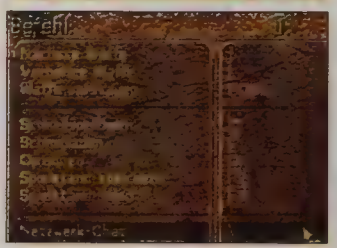
Drakan – Orden der Flamme

Drückt während des Spiels die **Netzwerk-Chat-Taste** und gebt anschließend einen der Codes ein.

Cheats

God-Modus:
iamgod

Volle Lebensenergie:
smoghead



Für die Cheat-Eingabe müsst Ihr zuerst die Netzwerk-Chat-Taste drücken!

Wenn Euch also zum Beispiel ein Kampf etwas zu viel Lebensenergie raubte...

smoghead*: ...dann gebt Ihr diesen Code ein. Er wird mit der Meldung...*

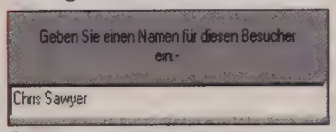
...„Volle Lebensenergie" bestätigt

Die Situation ist unverändert, doch Rynn fühlt sich plötzlich viel, viel besser!

iamgod*: Wer dagegen auf Prügel ohne Schmerzen steht, der macht sich unverwundbar und ergötzt sich an frustriert und vergeblich zulangenden Gegnern*

RollerCoaster Tycoon

Die hier vorgestellten Cheats scheinen im Wesentlichen wohl der Selbstdarstellung der Entwickler zu dienen.



Ändert Ihr den Namen eines beliebigen Besuchers in „Chris Sawyer"...

...so läuft er von diesem Zeitpunkt an durch den Park und macht eifrig Fotos

Der Name „Simon Foster" dagegen bringt den Wuselzwerg dazu, mitten auf dem Weg seine Staffelei aufzubauen und künstlerisch den Pinsel zu schwingen

Star Trek: Birth of the Federation

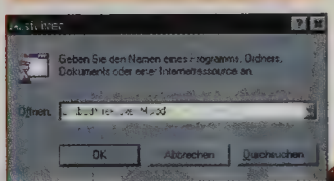
Startet das Spiel durch die Option „Ausführen..." im Windows-Start-Menü mit der Erweiterung „**Trek.exe -Mudd**". Danach stehen Euch die folgenden Tastenkombinationen zur Verfügung.

Cheats

Die komplette Sternenkarte wird sichtbar:
[F11]

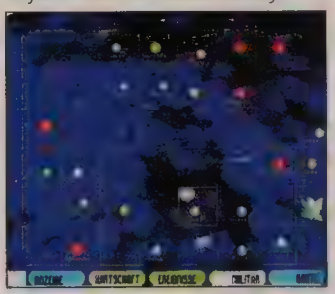
Ihr erhaltet 10.000 Credits pro Eingabe:
[F10]

Nach Beenden des Zuges werden neue Technologien erforscht:
[F9]

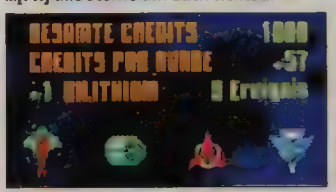


Startet das Spiel direkt aus dem Verzeichnis, in welches es installiert wurde. Benützt dazu den Befehl „Ausführen..." mit dem gezeigten Parameter

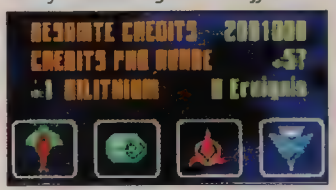
Ab jetzt macht ein Tastendruck auf...



*...**[F11]** alle Sterne um Euch sichtbar*



***[F10]**: Die mehrfache Betätigung dieser Taste führt zum angenehmen Effekt...*



...eines schier unerschöpflichen Kreditrahmens – der Traum jedes Bankers!

Mit dieser Technologie-Stufe von „1" werdet Ihr es im intergalaktischen Machtkampf nicht leicht haben...

***[F9]**: ...helft also Euren Forschern am besten auf die Sprünge (Schläge auf den Hinterkopf und bestimmte Tasten helfen weiter) und befördert Euch selbst!*

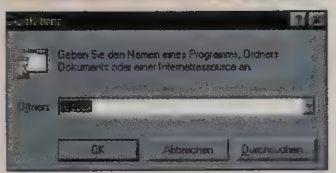
Windows Hearts

Hier ist der Profi-Tipp für das nette Kartenspiel, das jeder Win95/98-Benutzer auf seinem Rechner hat!

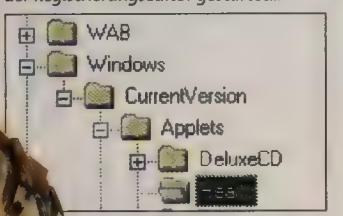
Um den Gegnern in die Karten sehen zu können, geht Ihr folgendermaßen vor: Startet den Registrierungseditor durch die Option „Ausführen..." im Windows-Start-Menü mit dem Befehl „**regedit**". Je nach Windows-Version befindet sich das gesuchte Spiel in einem anderen Pfad. Das wären für:

Windows 95
HKEY_CURRENT_USER
\Software
\Microsoft
\Windows
\CurrentVersion
\Applets
\Hearts

Windows 98
HKEY_USERS
\.DEFAULT
\Software
\Microsoft
\Windows
\CurrentVersion
\Applets
\Hearts

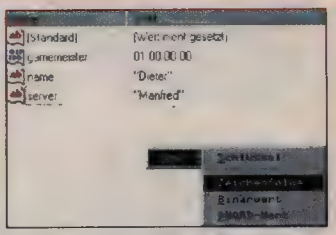


Nochmal Schritt für Schritt: Zuerst wird der Registrierungseditor gestartet...

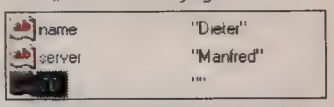


...und dann der Eurer Windows-Version entsprechende Pfad angeklickt, bis Ihr im Verzeichnis „Hearts" seid

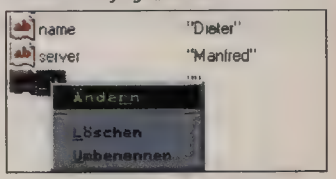
„Star Trek": Mit diesen Cheats nehmt Ihr die intergalaktische Technologie genauer unter die Lupe!



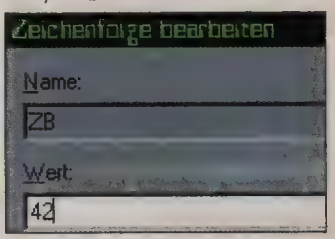
Klickt nun mit der rechten Maustaste auf die rechte Bildschirmhälfte und wählt „Neu => Zeichenfolge"...



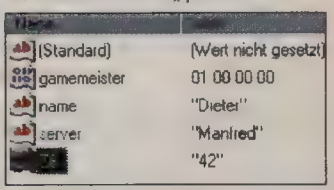
...benennt den Eintrag, der nun erscheint, in die Zeichenfolge „ZB" um...



...klickt dann wiederum mit der rechten Maustaste auf „ZB" und wählt jetzt die Option „Ändern" aus...

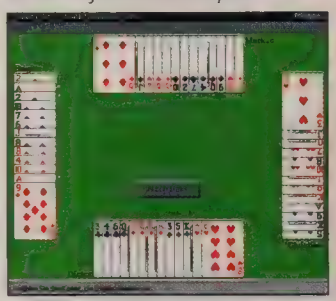


...und gebt im anschließend erscheinenden Fenster den Wert „42" ein...



...wenn die Zeile so aussieht, ist alles richtig – beendet nun den Editor!

Startet Ihr jetzt ein neues Spiel...



*...könnt Ihr durch Drücken der Kombination **[STRG]+[SHIFT]+[ALT]+[F12]** die gegnerischen Karten aufdecken!*

Text: Andreas von Lepel, Michael Stapf

Teil 3

FINAL FANTASY VIII®

Lösungsschritte – Fortsetzung

Die SEED-Kadetten haben sich in den ersten Abenteuern gut gehalten. Doch neue, noch schwerere Prüfungen warten auf Squall und sein Team – und ein paar große Überraschungen!

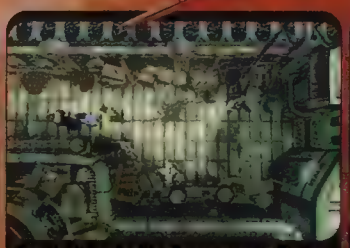
Das Stachelschiff trägt seinen Namen zu Recht...

Überraschung in Timber

Erforsche zunächst den südöstlichen Teil der Stadt und dann den nordöstlichen. Der Weg zur TV-Station wird erst zugänglich, nachdem Du den **Betrunkenen in der Bar** mit jener **Karte** bestochen hast, die Du zuvor einigen Wachen abnehmen konntest. Werde Zeuge einer äußerst überraschenden Wendung und fliehe anschließend mit dem **Zug.**

Nach der Zugfahrt kannst Du Dich entweder auf den **Weg in Richtung Wald** machen oder alte Schauplätze besuchen: Endstation des Zuges ist Dollet, Du kannst aber auch wieder unbehelligt zurück nach Timber fahren. Sobald Du den Wald betrittst, kommt es dann zu einem erneuten Szenario-Wechsel.

Der Durchgang zu den interessanten Teilen der Stadt ist recht gut versteckt



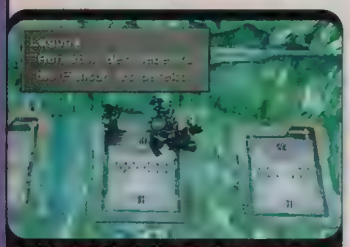
Durch diese hohle Gasse musst Du gehen, um zum TV-Studio zu gelangen

Galbadia-Garden ist zwar schon in Sichtweite – aber noch weit entfernt

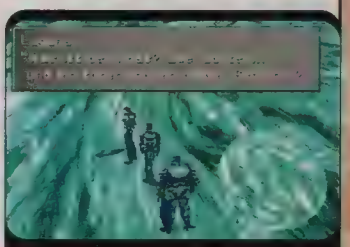
Laguna stellt Fallen

Das jetzt eingeblendete Laguna-Szenario kann im Prinzip schnell und relativ leicht absolviert werden. Der Haken dabei: **Je weniger Fallen** Laguna bei der Erforschung der Ausgrabungsstätte auslöst, **desto mehr Gegner** muss er am Ende des Dungeons besiegen. Werden alle Fallen ausgelöst, besteht das Finale aus nur einem Kampf anstatt eines Fünferpacks. (Außerdem gibt es nach fast jedem Zufallskampf Items, etwa Potions.)

Spiele also mit Schaltern an **Falltüren** und bringe mit Fernzündern und durch Schieben **Felsen ins Rollen.**



Bald wird die tiefere Bedeutung des Wortes Falltür offensichtlich werden



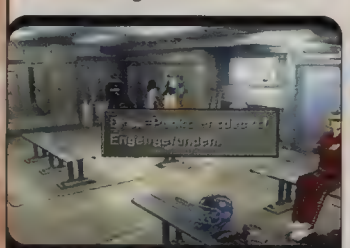
Stimmt – und bitte in dieser Reihenfolge auslösen, um Erfolg zu haben!

Hexenjagd

Beachte, dass am Ende der Laguna-Episode mindestens ein Party-Mitglied nur noch einen Hitpoint hat. Heile darum Deine Leute, bevor Du weiter in Richtung **Galbadia-Garden** ziehst. Dort erhältst Du nach dramatischen Entwicklungen einen neuen Auftrag: Auf die böse Hexe soll in Deling-City ein Attentat verübt werden.

Als neuer Mitstreiter stößt der Scharfschütze Irvine zur Truppe. Schaue Dich noch ein wenig im Garden um, bevor Du per Zug zum nächsten Einsatzort fährst: Es gibt einige **Draw-Punkte** zu entdecken.

Begib Dich in Deling-City mit dem Bus zunächst zur **Villa von Oberst Carway** und suche nach einer Wache, die Dir etwas über ein Passwort erzählen kann. Lass Dir jedoch keinen Hinweis geben, denn das könnte negativ auf Deinen SEED-Rang wirken. Das **Ortungsgerät** solltest Du aber kaufen! Dann geht's zum Grab des Unbekannten Königs.



Die Untersuchung des Gardens liefert interessante Zaubersprüche

Der Wächter vor der Villa blockiert den Weg, gibt aber Infos preis

Grabräuber

Ein neuer Guardian ist in Sichtweite. Nun heißt es einfach nur noch Überleben für Deine Truppe!

Der Code selbst ist sehr einfach zu beschaffen: Gehe vom Eingang aus immer nach **Norden,** bis Du eine **Gunblade mit dem Code** findest. (Der Code wechselt von Spiel zu Spiel.) Jetzt könntest Du theoretisch wieder nach Deling-City zurückkehren. Doch wartet in diesem Grab noch der erwähnte **Guardian** auf seine Entdeckung.

Nimm vom Eingang aus an jeder Abzweigung den rechten Weg, und Du solltest bald auf einen **Boss** stoßen. **Secreto** müsstest Du recht einfach besiegen. Halte Dich anschließend auch weiterhin rechts und betätige jetzt nacheinander **den Schleusen- und den Wasserschalter in der nördlichen und in der westlichen Kammer.**

Sobald Du wieder im Freien bist, speicherst Du besser. Betritt dann das Grab erneut. Wandere nun im Grab immer nach Norden, bis es zu einem erneuten Bosskampf kommt.

Diesmal hat der nette Herr von vorhin aber seinen großen Bruder mitgebracht – und das erschwert die Sache ein bisschen. **Unterbinde die Regenerationsmagie** der beiden mit Siren und bearbeite das Duo **anschließend mit Windzaubern und Guardians.** Vorsicht: Die Brüder sind unverschämt agil und können derb zuschlagen. Bist Du erfolgreich, kannst Du mit den **Brothers** die neue Guardian Force begrüßen.

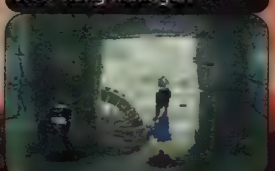
Das Grab des Unbekannten Königs liegt auf einer kleinen Landzunge bei Deling-City

Die Gunblade in der Nähe des Eingangs verrät Dir den gesuchten Zugangscode

Vorsicht: Der angebotene Notausstieg macht Deinen SEED-Rang niedriger!

Ist dieser Boss in der östlichen Kammer besiegt, dann sind die weiteren Kammern frei

Wasser marsch! Mal sehen, was in der letzten Kammer auf die Party wartet...



Ein Schalter? Senkt er vielleicht die Zugbrücke zur zentralen Grabkammer?

Die Parade

Nach der Rückkehr zu Oberst Carway werden die weiteren Pläne besprochen. Doch schon bald stellt sich heraus, dass etwas faul ist. Im weiteren Handlungsverlauf wirst Du drei Partys abwechselnd steuern.

Beachte hierbei Folgendes: Zwar mögen sich die einzelnen Partymitglieder an verschiedenen Orten aufhalten, Du kannst aber **jederzeit Guardians und Zauber zwischen ihnen tauschen.** So kann Rinoa beispielsweise bei ihrem wahlweisen Ausflug in die Kanalisation alle bislang verfügbaren Guardians mit sich führen, damit auch ja kein Ability-Punkt verschenkt wird. Du darfst nur nicht vergessen, nach einem „Personalwechsel" die Guardians und Zauber wieder **auf die gerade aktiven Kämpfer zu verteilen.**

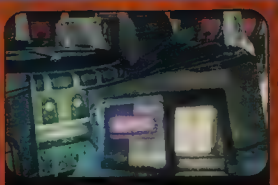
Nach viel Herumgerenne in Deling-City landest Du mit Rinoa neben einem Speicherpunkt. Bevor Du über die gestapelten Kisten in den Präsidentenpalast kletterst, kannst Du durch das Untersuchen des **Kanaldeckels** am rechten Bildrand einen kurzen Abstecher in den Untergrund unternehmen. Dort wartet ein neues **Waffenmagazin** auf Entdeckung. Nach Rinoas Konfrontation mit Hexe Edea kommen Squall und Irvine ebenfalls an diese Stelle und können das Magazin holen – sofern noch vorhanden. Ansonsten folgen die beiden Rinoas Spuren und treffen bald auf ein **Boss-Duo namens Schmelke**.

Falls Du bereits die Unterstützung der **Brothers** hast, sind die beiden Monster kein Problem. Achte jedoch darauf, dass Du zu Beginn des Kampfes mit **Carbuncle** einen weiteren Guardian ziehst – der wird sich nämlich recht bald als äußerst praktisch erweisen.

Nach der genaueren Untersuchung der **Bodenluke** und des **Scharfschützengewehrs** wechselt das spannende Geschehen wieder zur Gruppe unter Quistis.

Das neue Attentat – diesmal gegen die Hexe Edea – wird minuziös vorausgeplant

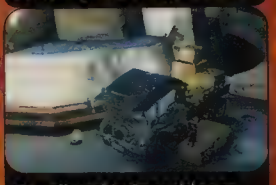
Trau dich nur, Rinoa! Wenn du's nicht machst, machen es eben Squall und Irvine...



Die Rebellin ist hier kurz vor ihrem Ziel angelangt. Ob sie es wohl ganz schaffen wird?

Der Becher mit dem Fächer – oder der Elch mit dem Kelch? Hier siehst Du die Fluchtmöglichkeit für Quistis' Gruppe!

Der sexy Hexy steht noch eine böse Überraschung bevor – die Helden arbeiten daran!



Squall und Irvine schlagen den selben Weg ein wie vor ihnen bereits Rinoa

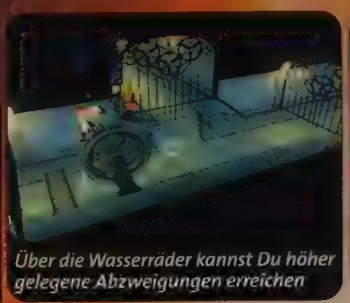
Der putzige Guardian Carbuncle wird Dir schon bald nützliche Dienste erweisen!

Ein Blick auf diese Knarre – und schon bald wird das Szenario gewechselt...

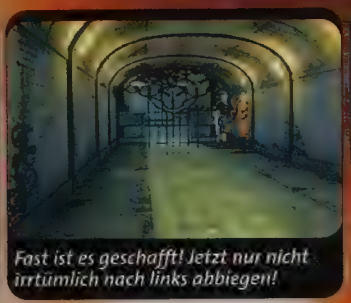
Kanalisations-Chaos

Die Aufgabe in der Kanalisation ist im Grunde recht einfach: Quistis' Trupp muss einfach nur die **entgegengesetzte Seite** des Raumes erreichen, in dem sie die Kanalisation betreten hat. Bahne Dir entsprechend den Weg, indem Du **Gittertüren öffnest, Wasserräder überquerst und umkippende Leitern als Brücken benutzt.** Setze nach dem Erreichen der anderen Seite des Zielraums die Reise nach rechts fort! Du gelangst dadurch in einen Raum, der so ähnlich aussieht, aber im Hintergrund einen Speicherpunkt enthält.

Speichere und begib Dich dann zum Schalter im Triumphbogen. Sobald Du diesen betätigst, steuerst Du wieder Squalls Party.



Über die Wasserräder kannst Du höher gelegene Abzweigungen erreichen



Fast ist es geschafft! Jetzt nur nicht irrtümlich nach links abbiegen!

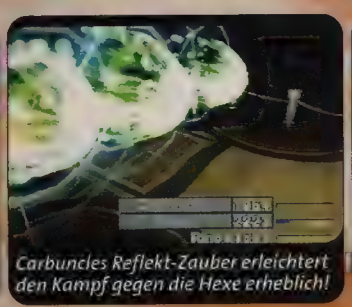
Das Ziel für Quistis' Trupp: speichern, raufklettern und Schalter drücken!

Showdown

Verteile Guardians und Magie neu und mach Dich wieder auf Hexenjagd. Nach einigen Ereignissen stehst Du zunächst **Cifer** gegenüber, dessen Ausschalten eigentlich kein Problem sein sollte. Etwas kniffliger ist da schon **Edea,** da sie mit ihren fortgeschrittenen Zaubersprüchen Deinen Helden ordentlich einheizen kann.

Ein kleiner Trick: **Ruf möglichst oft Carbuncle auf!** Edea wird sich normalerweise darauf konzentrieren, die so erzeugte Schutzbarriere zu zerstören, anstatt anzugreifen. Den Rest der Arbeit können die übrigen Guardians erledigen. Tja, und das ist das Ende von Disk 1.

Allein gegen Cifer? Angesichts der ziehbaren Zauber nicht schwierig



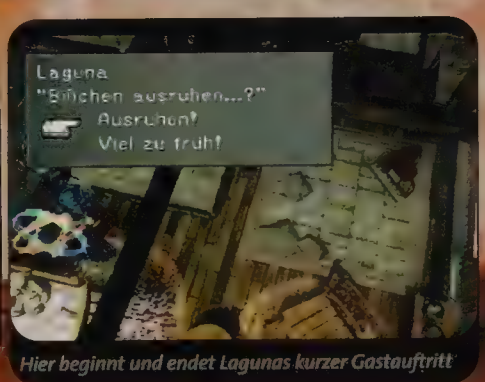
Carbuncles Reflekt-Zauber erleichtert den Kampf gegen die Hexe erheblich!

Lass die starke Edea die Wut Deiner gesammelten Guardians spüren...

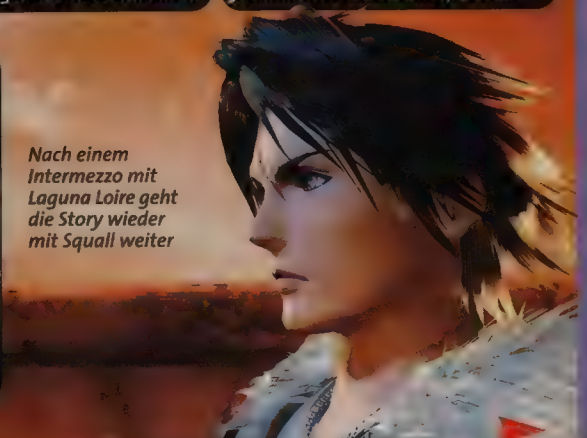
Laguna, die Nächste ...

Bevor Du erfährst, wie das Abenteuer von Squall weitergeht, gibt erst einmal Laguna wieder ein kleines Gastspiel. Triff Dich mit Kiros im Pub, mach mit ihm einen Rundgang durchs Dorf und kehre dann an den Ausgangspunkt zurück. (Kiros beginnt übrigens mit den Statistiken von Irvine, aber ohne dessen Guardians.)

Sobald das getan ist und Laguna ein wohl verdientes Nickerchen nimmt, wechselt die Szene wieder zu Squall und seinen Freunden.



Hier beginnt und endet Lagunas kurzer Gastauftritt



Nach einem Intermezzo mit Laguna Loire geht die Story wieder mit Squall weiter

FINAL FANTASY VIII

Die Große Flucht

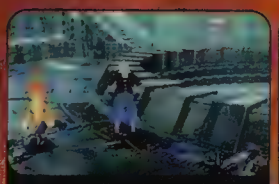
Squall und sein Team sind nach dem Attentat im Bezirksgefängnis gelandet und sinnen auf Flucht. Xell übernimmt die ehrenvolle Aufgabe, die **Waffen der Party zu bergen.** Dies geschieht ein Stockwerk höher nach dem Kampf gegen zwei Wachen. Danach machen sich **Biggs und Wedge** unbeliebt. Die beiden sind ziemlich schwach, also schlage nicht sofort und zu kräftig zu: Die Zauber, die sich von den beiden ziehen lassen, sind nämlich sehr praktisch für Koppelungen.

Die nächste Aufgabe besteht darin, Squall aus der Folterkammer im 13. Stock zu befreien. Zunächst solltest Du allerdings einen **Ausflug in die unteren Stockwerke** machen, da sich dort in den Zellen einige wertvolle Items sowie potenzielle Kartenspieler befinden.

Wirf in der ersten Etage unbedingt einen genauen Blick auf ein äußerst unscheinbares **Kampfsport-Magazin**: Mit seiner Hilfe erlernt Xell einen neuen Verzweiflungsangriff. Dann geht es wieder nach oben in Richtung Folterkammer.

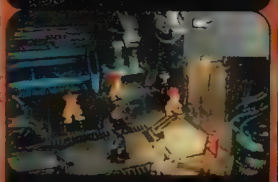
Nach der Befreiung Squalls und einem leider erfolglos verlaufenden Fluchtversuch mit dem Aufzug beginnt wieder eine geteilte Truppenbewegung: Irvines Gruppe bewegt sich in Richtung der unteren Stockwerke, während Squall und Co. in Richtung 15. Stock vorstoßen. (Achte auf einen **versteckten Speicherpunkt** im 14. Stock, den nur **Sirens Wünschelrute** sichtbar macht!)

In der letzten Action-Sequenz musst Du Squall schnell **nach rechts** in Richtung des grünen Lichts bewegen, damit er überlebt.


Endlich haben die Helden ihre wertvolle Ausrüstung wieder zurückerobert!

Zwei alte Bekannte versuchen den fliehenden Helden das Leben schwer zu machen

In den Untergeschossen des Gefängnisses kann Xell seine Kampftechniken verbessern


Wenn Du immer freundlich zu den Moombas warst, schaffen sie eine Abkürzung

Der Speicherpunkt rechts im Bild wird nur mithilfe der Wünschelrute sichtbar!

Das grüne Licht am Ende der gewagten Flucht zeigt den Weg zum Überleben!

Raketen-Rowdys

Nach der Flucht aus dem Gefängnis trennt sich die Party wieder in zwei Gruppen, um die drohenden Raketenangriffe der Galbadianer zu vereiteln. Während Squall sich nach einem Zugüberfall auf den Weg in Richtung Balamb-Garden macht, kümmert sich Selphies Trupp um die Raketenbasis.

Dank der galbadianischen Ausrüstung ist das Eindringen in die Basis kein Problem. Im Innern der Basis ist aber Vorsicht geboten: Wenn Deine **Deckung** möglichst spät auffliegt, wird Dein **umsichtiges Vorgehen** mit einer Erhöhung des SEED-Rangs um zwei Punkte belohnt. **Renn also nicht wie aufgescheucht umher, sondern sprich immer höflich mit den Wachen und biete ihnen Deine Hilfe an.**

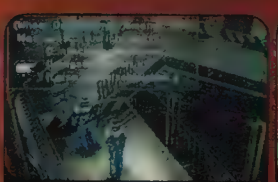
Nur so gelangst Du nach etwas Laufarbeit in den **westlichen Kontrollraum.** Dort bewirkt Selphie eine Systemstörung. Danach geht's zurück in das **Raketensilo**, wo Du den Soldaten unter die Arme greifst. Nun muss nur noch am **Kontrollpult neben der Silotür** etwas Unheil angerichtet werden: Wähle als Waffe die BAG0003A aus, stelle die **Fehlerquote auf Maximum** und starte eine Simulation. Dann geh in den **östlichen Kontrollraum**.

Dort fliegt Deine Tarnung auf, aber die Wächter sollten kein Problem sein. Untersuche alle Konsolen, bis Du den Schalter für den **Startabbruch** findest. Aktiviere danach im hinteren Raum die **Selbstzerstörung,** wähle ein Zeitlimit und nimm die Beine in die Hand. Zwanzig Minuten dürften ein guter Wert sein, denn Du kannst (bei einer Wahl von 20 oder weniger) die Tür in diesem Kontrollraum als **Abkürzung** des Fluchtwegs nehmen.

Glücklich im Freien angelangt, musst Du dich auch noch mit einem etwas überdimensionierten **Kampfroboter** abgeben – der aber insbesondere auf **Blitzzauber und Quezacotl** allergisch reagiert.

Nach dem Kampf kann Selphies Gruppe erst einmal verschnaufen – eine weitere Flucht ist nämlich unmöglich. Jetzt kannst Du Dich mit Squalls Problemen beschäftigen...

An dieser kargen Stelle trennen sich die Wege der Helden für einige Zeit...


Verhalte Dich so umsichtig wie möglich, um hier nicht unangenehm aufzufallen!

Ganz schön gut versteckt: Links neben der Treppe befindet sich ein Durchgang!

Keiner der Techniker hat Lust auf seinen Job, also spiele die Faulpelze gegeneinander aus!

Stell die Fehlerquote auf Max, um das Überleben des Balamb Garden zu sichern

Der Boss ist zwar schwach gegen Quezacotl, andere Guardians tun's aber auch...

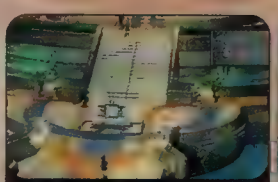
Das fliegende Klassenzimmer

Squall und seine Begleiter bekommen wesentlich mehr zu tun als Selphies Gruppe. Denn Balamb-Garden befindet sich in Aufruhr.

Als Erstes gilt es, die einzelnen Räume von frei laufenden Monstern zu säubern. Beginn damit auf der Krankenstation und arbeite Dich **im Uhrzeigersinn** durch die übrigen Einrichtungen (Park, Cafeteria usw.) – überall wartet ein abtrünniger Garden-Aufseher, der Monster diverser Stärke im Gepäck hat.

Erst nach all diesen Kämpfen triffst Du in der **Eingangshalle** auf Shou, die Dich zu Direktor Cid führt.

Der Schulleiter erinnert sich an eine antike Vorrichtung im Innern des Gardens, die Rettung vor dem Raketenangriff bedeuten könnte. Ab über den Aufzug nach unten! In einer scheinbaren Sackgasse lässt sich mit Hilfe **des Rads eine Schleuse im Vorraum öffnen.** Nach einer Kletterpartie kann Squall einen Schalter betätigen (dann noch einen und noch einen) – und schon sorgt ein kleiner **Boss** für Unruhe: Die beiden **Ölspucker** sind mit **Ifrits Hilfe** jedoch schnell besiegt. Und schon bald zeigt der Balamb-Garden, was wirklich in ihm steckt...


Du musst erst alle Bereiche des Balamb Gardens saubern, damit Du Shou treffen kannst

Hast Du schon ein Joypad mit Dauerfeuer, um die hier gezeigte Aufgabe zu meistern?

Nach Squalls gewagtem Leiter-Abenteuer ist ein neuer Durchgang verfügbar

Wer Öl spuckt, der durfte auch recht gut brennen. Also Ifrit heraufbeschworen!

Völlig abgehoben Balamb-Garden sucht Deckung vor den anfliegenden Raketen

What a feeling! Besuch nach dem Start des Gardens das Flugdeck, um eine atemberaubende Animationssequenz zu sehen!

REMPEN & PARTNER

SEGA

Von deinen Gegnern kannst du dir ruhig

ein paar Scheibchen

abschneiden.

SOULCALIBUR™

namco

Dreamcast inkl. Modem DM 499,– unverb. Preisempfehlung.

Dreamcast™

Bis zu 6 Milliarden Spieler.

www.dreamcast-europe.com

SEGA & Dreamcast are either trademarks or registered trademarks of SEGA Enterprises, Ltd. SoulCalibur™ & ©1998, 1999 NAMCO LTD., All rights reserved. Namco is a registered trademark of NAMCO LTD.

FINAL FANTASY VIII

Der Meister im Hintergrund

Nach diesen turbulenten Geschehnissen wird Squall zum Meister des Gardens beordert. (Unbedingt speichern, denn diese Einladung hat's in sich!) Meister Norg ist sehr empört über die jüngsten Entwicklungen und will die SEEDs nachhaltig bestrafen – Undank ist der Welten Lohn.

Je nachdem, ob Du Carbuncle hast oder nicht, kann der Kampf gegen Norg leicht oder etwas schwerer werden: **Achte gut auf die beiden Augen an Norgs ‚Kampfanzug':** Wenn sie rot leuchten, droht ein extrem bitterer (Eis-)Zauber. Die einzige Möglichkeit, ihn zu verhindern, besteht darin, die Augen durch **physikalische Angriffe** ‚zurückzusetzen'. Wenn Du allerdings zu Kampfbeginn **Carbuncle** aufrufst, braucht Dich dieses Problem nicht weiter zu stören und Du kannst Dich voll auf Norg konzentrieren, also zunächst auf die Schale seines Kampfanzugs. Sobald diese geknackt ist, kannst Du dem Fiesling ans Leder. Untersuche ihn unbedingt mit ‚Draw', denn er beherbergt mit **Leviathan** einen weiteren **Guardian**.

Unterhalte Dich nach dem Kampf mit Cid in der Krankenstation, um ein paar Hintergründe zu erfahren. Danach musst Du Ellione in der **Bibliothek** ausfindig machen. Und außerdem wirst Du Zeuge, wie Balamb-Garden spektakulär an neuen Ufern anlegt.

Beende das Verwirrspiel mit den Augen, indem Du Carbuncle aufrufst

Draw-It: Denn Meister Norg hat einen neuen Guardian im Gepäck!

Es herrscht Verwirrung: Wir kennen uns – oder nicht? Oder noch nicht??

Fischermann's Freund

Nach einer Crash-Landung wie eben sollte man sich natürlich bei den Einheimischen entschuldigen – und so ganz nebenbei die Lage ausspionieren: Ein Fall für Squall!

Bevor Du den Bürgermeister aufsuchst, solltest Du jedoch erst noch **den Rest des Dorfes in Ruhe erkunden.** Denn nachdem Du beim Dorfchef vorgesprochen hast, melden sich prompt galbadianische Invasoren zu Wort. Der Boss, den sie aufzubieten haben, ist ein alter Bekannter – der nach der kämpferischen Episode in der Raketenbasis allerdings recht lädiert und somit leichte Beute ist: Shiva, Quezacotl und der Neuzugang Leviathan dürften dem knirschenden Spuk sehr schnell ein Ende bereiten. Die nächste angenehme Überraschung folgt sogleich: Aus dem Wrack klettern wohlbehalten die schon verloren geglaubten Mitstreiter.

Vor der Rückkehr zum Garden kannst Du mit Irvine im Schlepptau noch einige interessante Hintergrundinformationen einholen. Allerdings musst Du **zuerst die Freundschaft des Meisterfischers** gewinnen, der in einem schwer zugänglichen Teil des Hafengeländes seine Angel schwingt. (So nebenbei fallen in Zusammenarbeit mit Irvine auch noch einige praktische Items ab...)

Ein Freund des Fischers erhält interessante Zusatzinformationen...

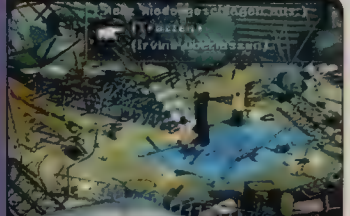
Ups, vor ein paar Stunden sah dieser Boss noch wesentlich frischer aus!

Kuck mal, wer da kriecht: Alte Freunde betreten erneut das Parkett

Party Time

Auf dem Rückweg zum Garden erwähnt Irvine eine recht depressive Selphie – tue Dein Bestes, um das Girl im Garden aufzumuntern. Die Belohnung folgt auch prompt, denn **die Mitstreiter beschließen, Squall mit einem kleinen Ständchen aufzumuntern** – irgendwie muss man ja einen Truppenführer, der nie einer sein wollte, bei Laune halten. Lass Deinem musikalischen Gespür bei der Zusammenstellung der Bühnendarbietung freien Lauf, es gibt keine Kritiker.

Die optimale Zusammenstellung ist **Gitarre, Violine, Flöte und Stepptanz für Melodie „A". E-Gitarre, Bass, Saxofon und Klavier klingt für Melodie „B" auch nicht schlecht** – alle anderen Kombinationen klingen, ähm, eher seltsam. Speichere ruhig vor der Auswahl mal ab und spiele die Kombinationen durch.



Depri-Selphie hat moralische Rückendeckung durch den neuen Chef nötig

Xell plays the Blues – vielleicht würde Folklore die Stimmung eher heben?

Free like a bird – almost

Die Handwerker von Fisherman's Haven hatten genug Zeit, **den ramponierten Balamb-Garden wieder funktionstüchtig zu machen.** Glückwunsch, Du bist nun Besitzer eines Gardens, der schwimmen und schweben kann. So kannst Du in Gebiete vorstoßen, die noch nie ein Garden zuvor gesehen hat. Beinahe jedenfalls...

Auf dem Meer kannst Du Dich frei bewegen, an Land sieht es etwas kniffliger aus: Du benötigst auf alle Fälle einen **sandigen Küstenstreifen** (oder eine Küstenstadt), um überhaupt an Land gehen zu können. Wenn Du per Küstenstreifen auf eine Landmasse schwebst, wirst Du **an den meisten Gebirgen hängen bleiben** – aber das ändert sich im weiteren Spielverlauf noch! Nutze die neue Freiheit, um bis zur kommenden Folge unserer Komplettlösung eigene Erkundungen anzustellen.

An ganz bestimmten Stellen kann der Balamb-Garden auch an Land gehen

Auf der Brücke stellst Du eine Party zusammen und erteilst Startbefehle

ScreenFun AKTION!

Stellt Euch Eure „Final Fantasy VIII"-Helden ins Regal: 15 Action-Figuren von Bandai gibt es zu gewinnen! Wie Ihr bei der Verlosung mitmachen könnt, erfahrt Ihr auf der Jackpot-Seite 174. Aktionsschluss ist der 19.1.2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Text: Michael Anton

Besucht uns auch im Internet: http://www.expert.org

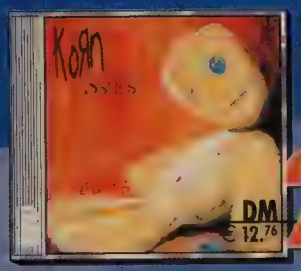
expert

Preiswert und kompetent!

In allen expert CD-Shops!

EXPERT

TYPISCH



Korn
Issues

DM 24.95

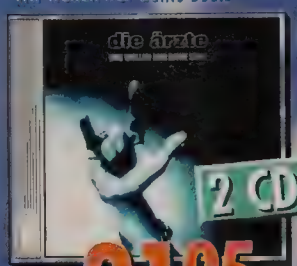
Fifa 2000 The album

DM 34.95

Die Toten Hosen
Unsterblich
DM 21.95

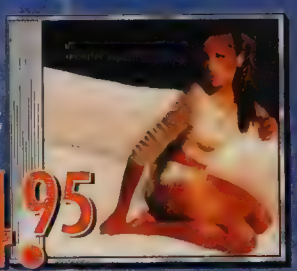
George Michael
Songs from the last century
DM 21.95

Die Ärzte
Wir wollen nur deine Seele



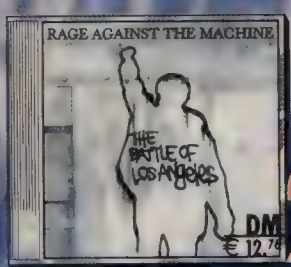
DM 31.95

Jennifer Lopez
On the 6



DM 24.95

HOME OF THE HITS!



Rage against the machine
The battle of Los Angeles
DM 24.95

Metallica
S&M

DM 31.95

Offspring
Americana
DM 24.95

Celine Dion
All the way
DM 22.95

Wichtiger Hinweis: Sollte ein Produkt nicht verfügbar sein, beschaffen wir es Ihnen kurzfristig. Abgabemengen nur in haushaltsüblichen Mengen!

DINO CRISIS Teil 1

Die actiongeladene Rettungsmission verlangt jede Menge Köpfchen und Können. Damit Du nicht als Raptor-Futter endest, nehmen wir den besten Lösungsweg und knacken für Dich jedes Rätsel.

Im Spiel kann Heldin Regina den T-Rex nur aufhalten, aber nie vernichten – flieh lieber gleich und spar die Munition!

Allgemeine Tipps

Suchen und Lesen: Im gesamten Spiel sind Notizen und Memos verstreut, denen Du natürlich stets Beachtung schenken solltest. Sie enthalten beispielsweise wichtige Codewörter oder auch detaillierte Hinweise, wie so manches Rätsel zu entwirren ist.

Rätselkästen: Damit Dir nicht gleich zu viel verraten wird, haben wir die Lösungen für die wichtigsten Rätsel in Extra-Kästen ausgelagert. Im Text findest Du stets einen Hinweis auf den entsprechenden Rätselkasten, falls Du bei einem der Puzzles wirklich einmal nicht mehr weiterkommen solltest.

Laufen statt kämpfen: Sich mit jedem Dino in diesem Spiel anzulegen, ist keine gute Idee. Sinnvoller ist oftmals die Flucht, um wertvolle Munition zu sparen. Bei Gefechten solltest Du nach Möglichkeit Schutz hinter den Laser-Barrieren suchen, damit Dich Deine Gegner nicht erreichen können.

Gegenstände: Im Spiel sind viele Kisten mit nützlichen Gegenständen verteilt. Einige Kisten befinden sich stets an der selben Stelle und bieten den gleichen Inhalt. Andere Boxen sind mal da und mal nicht. Das ist von den Programmierern so vorgesehen, daher ist der Inhalt dieser Kisten auch nicht allzu notwendig.

Schiebung: Einige Regale und größere Kisten lassen sich beiseite schieben. So gelangst Du an – teilweise sehr wertvolle – Extras.

Action Events: Wird während einer gegnerischen Attacke das Wort „Danger" (dt. Gefahr) am unteren Bildschirmrand eingeblendet, musst Du Kreisbewegungen auf den Richtungstasten Deines Controllers ausführen und zusätzlich eine der vier Grundtasten drücken.

Sind Deine Bewegungen schnell genug, nehmen die Action Events stets einen günstigen Verlauf. Bist Du zu langsam, erleidet Regina Schaden oder stirbt sogar – je nach Situation.

Mixen: Das Kombinieren einiger Utensilien fördert mächtige Betäubungspfeile oder auch starke Heilmedizin zu Tage. Sichere einmal Deinen Spielstand, wenn Du reichlich Mix-Gegenstände im Gepäck hast und experimentiere dann damit herum. Es lohnt sich zu wissen, wie sich mit möglichst wenig Utensilien „mächtige" Extras herstellen lassen.

Die erste Begegnung

Zunächst musst Du den Hilfsgen.-Schlüssel aus dem Material-Lager **(Raum A)** im **Bereich 1F** holen. Wieder zurück im Freien und vor der Tür zum Hinterhof wirst Du von Rick angefunkt. Dann schnappt Gail den Schlüssel und geht voraus. Folge ihm und betritt dann den Hilfsgenerator-Raum 1F **(Raum B)**. Dort musst Du die Batterien nach den Farben der Hebel sortieren und den Generator anschalten – **siehe Rätselkasten 1** (nächste Seite).

Auf Deinem Rückweg hast du eine unangenehme Begegnung mit einem Raptor, der sich von Deiner Pistole kaum beeindruckt zeigt. Dreh Dich um ungefähr 90 Grad nach rechts und spurte in Richtung Hauptgebäude davon. Hast Du den Dino abgeschüttelt, setzt sich Rick wieder mit Dir in Verbindung und fordert Dich auf, zur Steuerzentrale 1F **(Raum C)** zu kommen.

Deine anschließende Suche nach Überlebenden führt Dich in das Verwaltungsbüro **(Raum D)**. Dort findest Du nicht nur das Schrotgewehr, die Eingabe-Disk H und den Bedienfeldschlüssel 2, sondern auch einen Safe, dessen Öffnungscode Du jedoch noch nicht kennst.

Dann geht es auf zum Umkleideraum **(Raum E)**, was ein Raptor verhindern möchte. Lauf einfach an ihm vorbei und verharre im Umkleideraum neben der Tür, bis sein Klopfen aufhört. Nimm jetzt die DDK Codedisk H an Dich und lies Dir das Memo durch, das auf dem Tisch liegt. So erfährst Du den Code (0426), mit dem sich der Safe im Verwaltungsbüro knacken lässt. Im Safe findest Du den gesuchten Eingangsschlüssel.

Begib Dich nun zum Haupteingang **(Raum F)** und geh dort die Treppe hinauf zum **Bereich 2F**.

Rätselkasten 1

Um den Generator im Hilfsgenerator-Raum 1F **(Raum B)** einzuschalten, müssen die Batterien nach den Farben der Hebel sortiert werden. Drücke hierzu einmal auf den rechten Knopf, dann auf den mittleren und nochmal auf den rechten. Betätige dann den Schalter bei den Hebeln.

Rätselkasten 2

Das H-DDK-Schloss öffnest Du mit der Eingabe-Disk H sowie der DDK Codedisk H. Im Anschluss daran ist als Passwort noch HEAD einzugeben.

Rätselkasten 3

Das Geheimfach im Chefbüro 2F **(Raum J)** öffnest Du mit den beiden Bedienfeldschlüsseln. Da Du links Schlüssel 1 und rechts Schlüssel 2 einsetzen musst, ergibt sich der Code 705037. Stell Dir in Gedanken einfach die beiden Schüssel nebeneinander vor und dreh sie dann um 180 Grad. Durch diesen Trick ergibt sich aus den Buchstaben dieser Zahlencode.

Rätselkasten 4

Name und Registrierungsnummer des Toten stehen auf einem Zettel, der nicht weit von der Leiche liegt. So erfährst Du, dass es sich dabei um Mark Doyle mit der Registrierungsnummer 57036 handelt.

Rätselkasten 5

Das N-DDK-Schloss öffnest Du mit der Eingabe-Disk N und der DDK Codedisk N. Anschließend ist als Passwort noch NEWCOMER einzugeben – und fertig.

Rätselkasten 6

Um den Generator im Hilfsgenerator-Raum **(Raum I)** im **Bereich B1** einzuschalten, muss die Batterie/Rot eingesetzt werden, dann gilt es, die Energiezellen nach den Farben der Hebel zu sortieren. Drück hierzu einmal auf den rechten Knopf, auf den mittleren und dann auf den linken. Dann nochmal auf den rechten und auf den mittleren und schließlich auf den rechten. Betätige dann den Schalter bei den Hebeln.

Auf der Suche nach Überlebenden

Lauf zunächst durch die Halle im **Bereich 2F** zum Kommunikationsantennen-Raum **(Raum G)**. Dort erklärt ein Memo, wie man DDK-Schlösser öffnet, und verrät den Code für den Waffenschrank, der sich in der Bar **(Raum H)** befindet. Auf Deinem Rückweg solltest Du den Raptor in der Halle 2F betäuben und dann sogleich die Bar betreten. Schicke einen weiteren Jäger der Urzeit ins Reich der Träume und öffne den Waffenschrank im hinteren Teil der Bar. Mit dem dort befindlichen Pistolenschlitten lässt sich Deine Waffe aufrüsten, die dann auch bessere 40S&W-Patronen abfeuern kann.

Kehre in die Halle 2F zurück, wo der Raptor noch schlafen sollte. So hast Du Zeit, die durch das H-DDK-Schloss gesicherte Tür zu öffnen – **siehe Rätselkasten 2.** Hast Du das richtige Codewort eingegeben, erreichst Du das Chefbüro **(Raum J)**, wo Du den Bedienfeldschlüssel 1 und die Eingabe-Disk N findest. Beide Bedienfeldschlüssel lassen sich in einen kleinen Holzkasten einsetzen. Der nun geforderte Code leitet sich aus den Symbolen der Bedienfeldschlüssel ab – **siehe Rätselkasten 3.** War die Eingabe korrekt, erhältst Du die Schlüsselkarte L.

Schock: Kaum willst Du den Raum verlassen, bricht ein gigantischer T-Rex durch das Fenster und schnappt nach Dir. Warte, bis er seinen Kopf zweimal hin- und hergeschwungen hat und sich etwas zurückzieht. Dies ist der Moment, um schnurstracks zur Tür zu sprinten und den Raum zu verlassen – dramatisch!

Steig nun wieder in den **Bereich 1F** hinunter und öffne mittels des Eingangsschlüssels die nördliche Tür im Haupteingang. Dahinter **(Raum K)** findest Du bei einer Leiche die DDK Codedisk N. Außerdem erfährst Du durch einen Zettel den Namen und die Registrierungsnummer des Toten – **siehe Rätselkasten 4.**

Begib Dich nun zur südlichen Tür im Haupteingang, dessen Schloss sich mittels der N-DDKs und des richtigen Codeworts öffnen lässt – **siehe Rätselkasten 5.** Rick fordert Dich zudem auf, im Vorlesungsraum **(Raum L)** nach einem Überlebenden zu suchen, den er auf einem Überwachungsmonitor gesichtet hat. Auf Deinem Weg dorthin nehmen Dich zwei Raptoren in die Zange, doch ein schneller Druck auf den Schalter an der Wand lässt Dampf von der Decke herab und lenkt die Viecher kurz ab. Lauf ein Stück zurück und hinter die Laser-Barriere. Aktiviere sie und erledige dann die Raptoren.

Im Vorlesungsraum findest Du einen zweiten Hilfsgen.-Schlüssel und einen Raptor, der Dich überraschend angreift – das erste Action Event findet statt!

Mit dem Hilfsgen.- Schlüssel lässt sich die Gittertür im Hinterhof der Einrichtung **(zum Raum M)** öffnen. Klettere durch die Luke im Boden in den Hilfsgenerator-Raum **(Raum I)** im **Bereich B1** (siehe Seite 104) hinunter. Entnimm dort einem Kasten in der Wand die Batterie/Rot, die Du bei den drei weiteren Batterien neben den Hebel einsetzt. Nun müssen die Energiezellen noch sortiert werden, damit sich der Generator aktivieren lässt – **siehe Rätselkasten 6.** Dann kehr zurück in **Bereich 1F** in die Steuerzentrale **(Raum C)**, um dort eine Spiel entscheidende Wahl zu treffen. Folgst Du Gails oder Ricks Vorschlag?

Wenn Du Gail (r.) folgst, gibt's Action, bei Rick ist Köpfchen gefragt

Text: Michael Martin

Eine folgenschwere Entscheidung

Gails Weg: Hinweise suchen und Dr. Kirk sofort retten...

Folgst Du Gail, so lauf hinab in den **Bereich B1** und betritt die Krankenstation **(Raum N)**. Dort findest Du die ID-Karte und zwei Kistchen, die sich nur mithilfe des Kleinen Schlüssels öffnen lassen. Weiter geht es zur Halle B1, wo Du durch ein Gatter von Gail getrennt wirst.

Um wieder zu ihm zu stoßen, musst Du den Lift in der Fahrstuhl-Halle **(Raum P)** im **Bereich 1F** (siehe Seite 74) benutzen. Doch hierfür fehlt noch die passende ID-Karte. Mit der zuvor gefundenen ID-Karte erreichst Du immerhin den Strg-Konferenzraum **(Raum Q)**, wo Du die DDK Codedisk E und einen Finger-Scanner nebst „Bedienungsanleitung" findest. Benutze also den Finger-Scanner am toten Mark Doyle **(Raum K)** und begib Dich dann ins Büro **(Raum R)**. Setz am Computer die ID-Karte ein und tipp Mark Doyles Registrierungsnummer ein – **siehe Rätselkasten 7.** Betätige dann das Überschreiben der alten Daten, Du hältst dann eine ID-Karte in Händen, die Dir erlaubt, den Lift nach unten zu benutzen.

Zuvor solltest Du aber den **Bereich Außerhalb** betreten und dort in der Steuerzentrale für den großen Fahrstuhl **(Raum S)** die DDK Codedisk L und die Eingabe-Disk L an Dich nehmen. Mittlerweile greifen Dich immer mehr und auch neue Dinosaurier an. Weiche den fliegenden Pteranodons besser aus statt auf sie zu schießen, denn sie sind meist zu schnell dafür.

Da Dir der Rückweg durch ein Action Event abgeschnitten wird, musst Du den großen Fahrstuhl in Gang setzen, wofür wieder einmal Energie gebraucht wird. Begib Dich in die Fahrstuhl-Stromversorgung **(Raum T)**, um dort sechs große Röhren aneinander zu bauen – **siehe Rätselkasten 8.** Außerdem findest Du dort die B1 Krankarte. Fahr anschließend mit dem großen Fahrstuhl **(Raum U)** in den Ausführungsraum **(Raum V)** im **Bereich B1**, wo Du mittels der B1 Krankarte die Container beiseite räumen kannst – **siehe Rätselkasten 9.** Nun ist der Weg frei, um in die Fahrstuhl-Halle **(Raum P)** im **Bereich 1F** zu laufen und den Lift nach unten zu nehmen.

Ricks Weg: Den Kameraden sofort retten...

Rick erwartet Dich im Hinterhof, der auf Deiner Übersichtskarte nun rot markiert ist. Es geht in die Steuerzentrale für den großen Fahrstuhl **(Raum S)** im **Bereich Außerhalb**, wo Du den verletzten Agenten Tom findest sowie die DDK Codedisk L und die Eingabe-Disk L erhältst. Ein Krankentransport an Raptoren und fliegenden Pteranodons vorbei ist keine gute Idee, daher musst Du nun für Energie sorgen, um den großen Fahrstuhl **(Raum U)** zu aktivieren. Begib Dich in die Fahrstuhl-Stromversorgung **(Raum T)**, um dort sechs große Röhren aneinander zu bauen – **siehe Rätselkasten 8.** Außerdem findest Du dort die B1 Krankarte. Nun geht es mittels des großen Fahrstuhls in den Ausführungsraum **(Raum V)** im **Bereich B1**, wo Du mittels der B1 Krankarte die Container beiseite räumen musst – **siehe Rätselkasten 9.**

Anschließend führt Dich Dein Weg in die Krankenstation, wo Tom seinen Verletzungen erliegt und Du die ID-Karte findest – sowie zwei Kistchen, die sich nur mittels des Kleinen Schlüssels öffnen lassen. Dank der ID-Karte kannst Du den Strg-Konferenzraum **(Raum Q)** im **Bereich 1F** betreten, wo Du die DDK Codedisk E und einen Finger-Scanner nebst „Bedienungsanleitung" findest. Benutze den Finger-Scanner am toten Mark Doyle **(Raum K)** und begib Dich dann ins Büro **(Raum R)**. Steck die ID-Karte in den Computer und tippe Mark Doyles Registrierungsnummer ein – **siehe Rätselkasten 7.** Betätige das Überschreiben der alten Daten, und Du hältst anschließend eine ID-Karte in Händen, die Dich den Lift in der Fahrstuhl-Halle **(Raum P)** benutzen lässt.

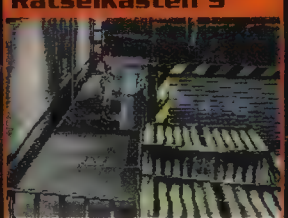
Rätselkasten 7

An dem Computer im Büro 1F **(Raum R)** lassen sich ID-Karten umschreiben. Hierfür sind eine beliebige ID-Karte, der Fingerabdruck und die Registrierungsnummer der entsprechenden Person notwendig. Im Falle von Mark Doyle lautet sie 57036.

Rätselkasten 8

Um den Generator in der Fahrstuhl-Stromversorgung zu aktivieren, müssen die sechs Rohre in der richtigen Reihenfolge herabgelassen werden. Postiere Dich so, dass Du alle Terminals sehen kannst und den Generator im Rücken hast. Beginn dann links unten und geh im Uhrzeigersinn an den Pulten entlang. Drücke folgende Knöpfe in genau dieser Reihenfolge: rot, grün, blau, rot, grün, blau.

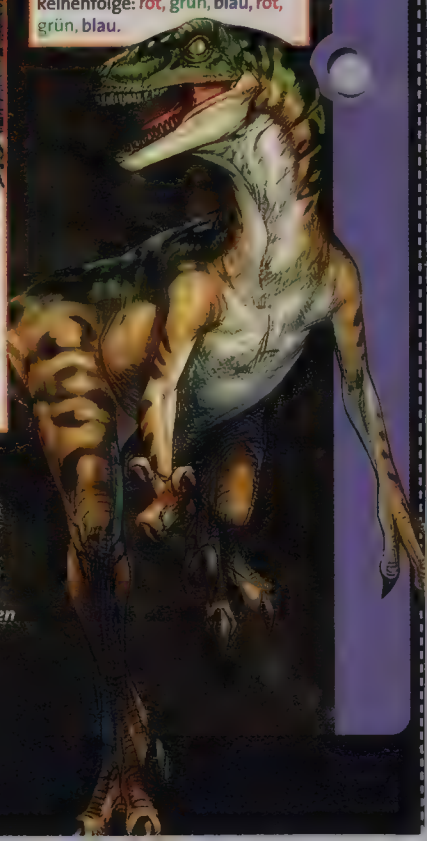
Rätselkasten 9



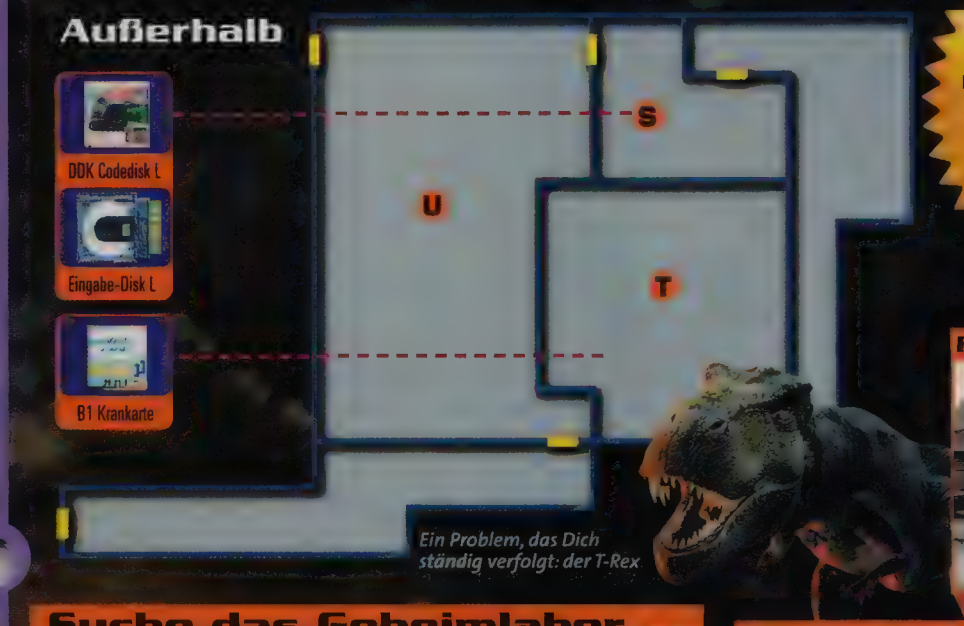
Die Container im Ausführungsraum **(Raum V)** lassen sich von diesem Pult aus versetzen – Du musst allerdings vorher die B1 Krankarte einsetzen. Wähle dann folgende Programm-Karten aus:

2 oben, Hook, 2 rechts, 1 unten, 1 links, Release – Start

2 oben, 1 unten, 1 links, Hook – Start



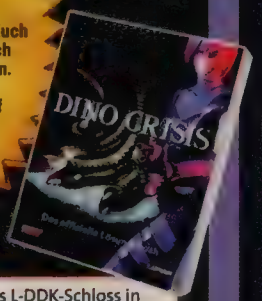
Vor den meisten seiner Attacken hält der Raptor kurz inne, daher kannst Du ihm leicht ausweichen



Ein Problem, das Dich ständig verfolgt: der T-Rex

BRAVO SCREENFUN AKTION!

Dino-Jäger, aufgepasst! Zehn von Euch können das offizielle Lösungsbuch zum Spiel „Dino Crisis" gewinnen. Wie Ihr bei der Verlosung mitmachen könnt, erfahrt Ihr auf der Jackpot-Seite 174. Aktionsschluss ist der 19.1.2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



Suche das Geheimlabor

In der Halle B1 **(Raum O)** im **Bereich B1** angekommen, musst Du gegenüber dem Fahrstuhl die Tür öffnen, die durch das L-DDK-Schloss gesichert ist – **siehe Rätselkasten 10.** Dahinter liegt der Computerraum **(Raum W)**, wo sich mittels des dortigen Schraubenziehers eine Klappe von einem der Schränke abschrauben lässt – **siehe Rätselkasten 11.** Im Forschungs-Konferenzraum **(Raum X)** liegt die Eingabe-Disk E herum. Zudem liest Du auf dem Monitor den Code (7248), den Du anschließend in den PC im Computerraum **(Raum W)** eintippen musst. Betritt den nun zugänglichen Gasexperimentier-Raum **(Raum Z)**, in dem es gilt, einen Wissenschaftler vor dem gefährlichen Gas zu retten. Reduziere den Giftgehalt unter Einsatz der richtigen Gase – **siehe Rätselkasten 12.** Vom Wissenschaftler erhältst Du dann den B1 Schlüsselchip, auf dem eine Zahl verzeichnet ist, sowie den Kleinen Schlüssel, der Dir eins der Kistchen in der Krankenstation öffnet.

Geh, nachdem Du den Überraschungsangriff eines Raptors abgewehrt hast, in die Bibliothek **(Raum Y)**, um zwischen den Schränken das Pistolenvisier aufzunehmen (das Visier verbessert die Schadenswirkung.) Stecke den B1 Schlüsselchip in den Terminal, der in die Wand eingelassen ist – **siehe Rätselkasten 13.** Nach Eingabe des korrekten Codes kannst Du mit dem B1 Schlüsselchip ein nun markiertes Fach in einem der Schränke öffnen. Hierin findest Du die Schlüsselkarte R.

Zurück im Computerraum gilt es, am großen Monitor die Schlüsselkarten L und R gleichzeitig einzusetzen. Rufe daher Gail um Hilfe. Die Tür, die sich dann erreichen lässt, ist durch das E-DDK-Schloss gesichert – **siehe Rätselkasten 14.** Im dahinter liegenden Simulationsraum **(Raum Ä)** findest Du unter dem Regal (lässt sich beiseite schieben) den Gewehr-Schaft. Kombiniere das gute Stück mit dem Schrotgewehr, und das Nachladen von Munition geht nun schneller.

Bei der Rückkehr in den Computerraum wird klar, dass Kirk Euch in eine Falle gelockt hat. Um die Türen des Raumes zu öffnen, geh zu dem Schrank, dessen Klappe Du zuvor abgeschraubt hast. Löse das Puzzle – **siehe Rätselkasten 11** – und Du kannst fliehen. Doch für welchen Fluchtweg entscheidest Du Dich?

Gails Weg: Durchbrechen und sich aufs eigene Geschick verlassen...

Verlass den Computerraum durch die westliche Tür und schalte die beiden Raptoren hinter der Laser-Barriere aus. Lauf in der Bibliothek geradeaus und immer weiter an der Wand entlang, bis Du die andere Tür erreichst. Bleibst Du nirgends hängen, schnappen die Raptoren ins Leere. Gegen die zwei Urzeitjäger in der Haupthalle B1 solltest Du Betäubungspfeile einsetzen, da Dich meistens einer gleich neben der Tür erwartet. Lauf dann durch die Halle B1 **(Raum O)** in Richtung Ausführungsraum, ohne Dich um Gegner zu kümmern. Dem Raptor im nächsten Abschnitt, dem Material-Zugang, kannst Du ausweichen, indem Du einfach dicht an der Wand an ihm vorbeispurtest. Im Ausführungsraum angekommen, triffst Du auf Gail und Doktor Kirk, der Dir die Funk-ID-Karte aushändigt.

Ricks Weg: Mit Rick rechnen und durch die Luke entkommen...

Im Simulationsraum befindet sich eine Luke, die allerdings durch ein dreifaches Rätselschloss gesichert ist. Setze Dich an den Computer – **siehe Rätselkasten 15** – und notiere Dir die angezeigten Buchstaben. Gib sie anschließend in der richtigen Reihenfolge wieder ein, und nach dreien dieser Rätsel ist der Notausgang geöffnet. Schließlich landest Du im Ausführungsraum, wo Du Gail und Doktor Kirk triffst und die Funk-ID-Karte erhältst. Uff, Zeit zum kurz Durchatmen...

Rätselkasten 10

Das L-DDK-Schloss in Halle B1 **(Raum O)** öffnest Du mit der Eingabe-Disk L und der DDK Codedisk L. Dann ist als Passwort LABORATORY einzugeben. Vergiss aber vorher nicht, einen Blick auf die Karte in diesem Raum zu werfen (siehe Bild).

Rätselkasten 11

Im Computerraum B1 **(Raum W)** lässt sich gegenüber der Fundstelle des Schraubenziehers eine Platte von der Wand abschrauben. Für Deine Flucht gilt es ein Rätsel zu lösen, in dem Du drei Plättchen richtig übereinander stapeln musst. Drehe das rechte Plättchen um 90 Grad im Uhrzeigersinn und setze es ein. Setze dann das linke Plättchen ein, ohne es vorher zu drehen. Drehe schließlich das mittlere um 90 Grad im Uhrzeigersinn und setze es ein.

Rätselkasten 12

Um den Wissenschaftler im Gasexperimentier-Raum B1 **(Raum Z)** zu retten, musst Du das Gift im Gasraum neutralisieren. Drücke hierfür einmal auf den grünen Knopf, dann auf den roten und schließlich auf den blauen.

Rätselkasten 13

In der Bibliothek B1 **(Raum Y)** ist am Computer nach Eingabe des B1 Schlüsselchips ein Rätsel mit acht Steinen zu lösen. Ziehe zwei Steine aus der Mitte heraus, dann von ganz unten, anschließend von einer Position weiter oben und dann nochmals von ganz unten.

Rätselkasten 14

Das E-DDK-Schloss im Computerraum B1 **(Raum W)** öffnest Du mit der Eingabe-Disk E und der DDK Codedisk E. Anschließend gilt es, als Passwort noch ENERGY einzugeben.

Rätselkasten 15

Da bei den Rätseln zur Flucht aus dem Simulationsraum die Buchstaben zufällig angezeigt werden, bleibt Dir nur die Möglichkeit des Mitschreibens. Außer, Du hast ein gutes Gedächtnis...

Was Regina auf ihrem Weg zum Showdown noch alles erwartet, verraten wir im nächsten Heft. Bis dahin kann sich das Girl noch die Frisur und das Make-Up richten – denn es stehen noch einige Begegnungen auf Deiner und ihrer Reiseroute.

Box Champions 2000

Startet ein neue Karriere und gebt die nachstehenden Cheats als Namen ein.

Cheats

Als Gargoyle kämpfen:
GARGOYLE

Als Alien kämpfen:
ROSWELL

Als Shmacko der Clown kämpfen:
SHMACKO

Als Ed Mahone kämpfen:
ED MAHONE

Als Jermaine Dupri (HipHop-Musiker) kämpfen:
JERMAINE DUPRI

Als Q-Tip (von der Band „A Tribe Called Quest") kämpfen:
Q TIP

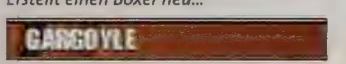
Als O (verantwortlich für die Spielmusik) kämpfen:
O

Als Marc Ecko (Gründer der „Ecko-Line"-Kollektion) kämpfen:
MARC ECKO

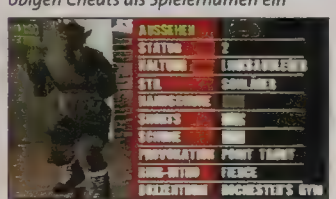
Als Tim Duncan (Spieler der „San Antonio Spurs") kämpfen:
TIM DUNCAN

Als Marlon Wayans (bekannter US-Komiker) kämpfen:
MARLON WAYANS

Erstellt einen Boxer neu...



***GARGOYLE**: ...und gebt dann einen der obigen Cheats als Spielernamen ein*



Auf dieser Art könnt Ihr als Monster...

...oder Außerirdischer antreten und den Erdenmenschen zeigen, wer der Boss ist!

Bugs Bunny: Auf Zeitreise

Haltet in der **Levelauswahl** L2+R1 und drückt nacheinander die Tasten ⊗□ R2 L1 ○⊗□□□. Ab jetzt können alle Zeitzonen auf Bugs Bunnys Reise ausgewählt werden.

Gebt den Cheat in der Levelwahl ein...

„Centipede": der Automaten-Klassiker im neuen Gewand

...nun springt Ihr durch alle Zeiten bis hin zur unheimlichen „Dimension X"...

...in der Bugs Bunny (ohne Sauerstoffgerät!) auf seiner Karottenjagd selbst den Weltraum unsicher macht

Centipede

Manuelles Augenzwinkern
Haltet im **Hauptmenü** die Tasten R1+L1 und drückt ◎, um das Auge des Drachens zu schließen.

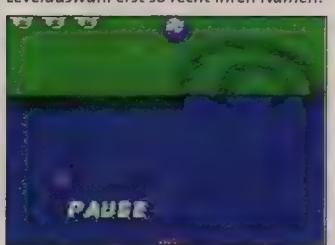
Alle Welten und Levels auswählbar
Drückt in der **Levelauswahl** nacheinander R1 R1 R2 R1.

Beliebig viele Extra-Leben
Pausiert das laufende Spiel und betätigt L1 L1 L2 L1. Drückt nun so oft Ihr wollt →, um eine beliebige Anzahl an Extra-Leben zu erhalten. Betätigt abschließend START, um zurück ins Spiel zu gelangen.

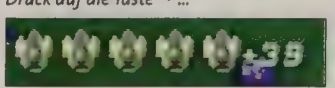
Her mit der Unsterblichkeit
Pausiert das laufende Spiel und drückt L1 L1 L2 L1 ←. Betätigt zum Abschluss noch die Taste START, um zurück ins Spiel zu gelangen.

Drückt Ihr in der Levelauswahl nacheinander R1 R1 R2 R1...

...so verdient sich (Nomen est Omen) die Levelauswahl erst so recht ihren Namen!



Pausiert Ihr dagegen mitten im Spiel und betätigt L1 L1 L2 L1, dann könnt Ihr Euch mit dem wiederholten Druck auf die Taste → ...



...jede Menge Extra-Leben erschummeln

Für echte Unsterblichkeit dagegen nehmt Ihr statt der Taste → einfach ←

Verunsichert Euch dieser stechende Blick...

...dann haltet R1+L1 und drückt zusätzlich auch noch die Taste ◎

Championship Motocross featuring Ricky Carmichael

Gebt die verschiedenen Cheats als Namen im **Championship-Modus** ein.

Cheats

Alle Championship-Klassen:
ALL EVENTS

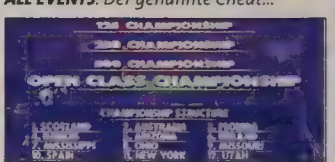
Alle Strecken:
DIRT TRACKS

Große Köpfe:
GROSSE TETE

„Gespiegelte Strecken"-Option im Optionsmenü verfügbar:
OPPOSITE LOCK

Fox-Filmsequenz unter „EXTRA" im Optionsmenü verfügbar:
LIVE ACTION

***ALL EVENTS**: Der genannte Cheat...*



...öffnet alle Klassen für Biker, die schon von Anfang an gefordert werden wollen!

***DIRT TRACKS**: Durch die freie Trackwahl...*

...bestimmt Ihr, in welcher Gegend dieser Erde Euch der Dreck durchs Visier spritzt

***LIVE ACTION**: Unter dem Menüpunkt „EXTRAS" gibt's jetzt Filme anzuschauen...*

...in denen total wagemutige Biker die tollkühnsten Stunts vorführen

***GROSSE TETE**: Ist eigentlich nur der Helm so groß oder auch der Schädel?*

GTA 2

Gebt die Codes als **Spielernamen** ein.

Cheats

Alle Levels:
ITSALLUP

Alle Waffen:
NAVARONE

Man erhält durchgehend Bonus-Geld:
MUCHCASH

Unbegrenzt Energie:
LIVELONG

Keine Polizei:
LOSEFEDS

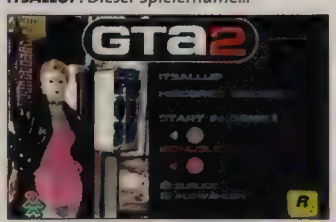
Maximaler „Von der Polizei gesucht"-Wert:
DESIRES

Alle Punkte x 5:
HIGHFIVE

1 Million Dollar:
BIGSCORE

Koordinaten anzeigen:
WUGGLES

***ITSALLUP**: Dieser Spielername...*



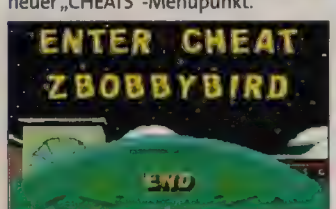
...schaltet Gebiete und Bonuslevels frei

***BIGSCORE** und **WUGGLES**: Mit einer Million Dollar sollte es Euch eigentlich egal sein, an welchen Koordinaten Ihr Euch befindet – Ihr lasst es überall krachen!*

***NAVARONE, MUCHCASH** und **DESIRES**: Ihr habt alle Waffen, der Rubel rollt und die Polizei ist absolut scharf auf Euch!*

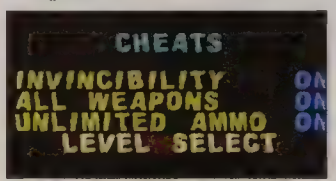
South Park

Gebt im „ENTER CHEAT"-Menü den Schummelcode **ZBOBBYBIRD** ein. Im Titelbildschirm erscheint daraufhin ein neuer „CHEATS"-Menüpunkt.



***ZBOBBYBIRD**: Nach diesem Code...*

...stehen im Hauptmenü die freigeschalteten „CHEATS" zur Wahl bereit



Zur Verfügung stehen Euch die Unsterblichkeit, alle Waffen, unendlich Munition und die praktische Levelanwahl...

...mit der Ihr aus reiner Neugierde schon mal in den letzten Stages mit ein paar Kühen um Euch schießen könnt

Zusätzlich werden alle Charaktere im Mehrspieler-Modus freigeschaltet

Wip3out

Gebt alle Codes als Standard-Name im **Options-Menü** ein. Bei richtiger Eingabe blinkt der Bildschirm kurz.

Cheats

Phantom-Klasse:
jazznaz

Alle Strecken:
wizzpig

Alle Teams:
avinit

Alle Wettkämpfe freischalten:
thehair

Alle Turniere freischalten:
bunty

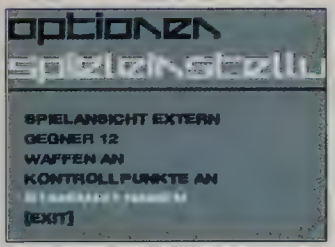
Vier Strecken-Prototypen:
caner_w

Ändere blaue Turbo-Dreiecke in weiße:
bebedee

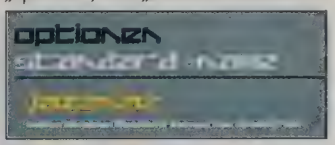
Unbegrenzt Hyperthrust:
moonface

Unbegrenzt Schilde und Thrust:
geordie

Unbegrenzt zufällige Waffen:
deputy



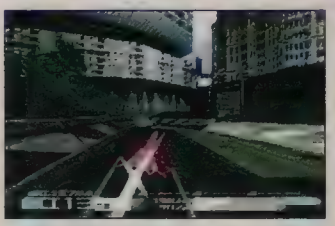
Für die Cheat-Eingabe wählt Ihr erst die „optionen", dann „STANDARD-NAMEN"...



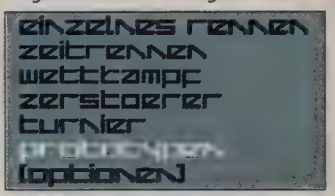
***jazznaz, wizzpig, avinit**: ...und gebt dort die verschiedenen Cheats ein*

Nun habt Ihr die Qual der Wahl: Alle Klassen, Strecken und Teams sind frei

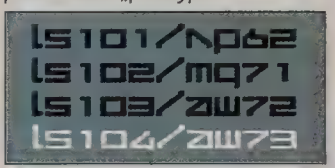
Mit dem besten Team Icaras...



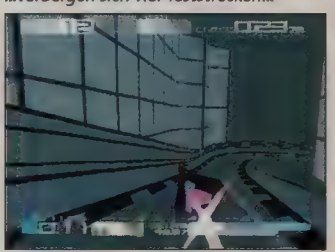
...solltet Ihr Euch nur auf die letzte Strecke „Terminal" wagen, wenn Ihr schon ein bisschen Übung habt – sonst werden einige Kurven etwas zu eng!



***caner_w**: Unter dem neuen Hauptmenüpunkt namens „prototypen"...*



...verbergen sich vier Teststrecken...



...die von den Entwicklern zwar entworfen, aber nicht fertig gestellt wurden!

„Wip3out" bleibt seinem direkten (und ebenfalls gelungenen) Konkurrenten „Killerloop" eine Gleiterlänge voraus

Text: Andreas von Lepel, Michael Stapf

IHNEN HAT DIE WELT GEHÖRT.

DINO

>> DAS OFFIZIELLE LÖSUNGSBUCH <<

ab November im Handel

CRISIS™
SIE HOLEN SIE SICH ZURÜCK.
>>>>> 65 Millionen Jahre waren sie verstummt. Jetzt haben sie Hunger. Auf Dich. Die Macher von Resident Evil lassen die Jäger der Urzeit auferstehen und Dein Adrenalin hochpeitschen. Also, steck´ Dir den T-Rex in die Playstation.
www.dinocrisis.de
CAPCOM
PlayStation
DINO CRISIS
PlayStation.
Dino Crisis © 1999 CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED. CAPCOM and the CAPCOM LOGO are registered trademarks of CAPCOM CO., LTD. DINO CRISIS is a registered trademark of CAPCOM CO., LTD. All rights reserved. Distributed by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd. All Rights reserved.

Pokémon

Schnapp' sie Dir alle!

Das Leben als Pokémon-Trainer ist nicht leicht: Immer wieder neue Herausforderer und ein ganzer Zoo von Pokémon der verschiedensten Elemente machen Dir schwer zu schaffen! SCREENFUN verrät Kampfstrategien, Evolutionskniffe und geheime Tricks, mit denen Du Gary und Co. das Fürchten lehrst.

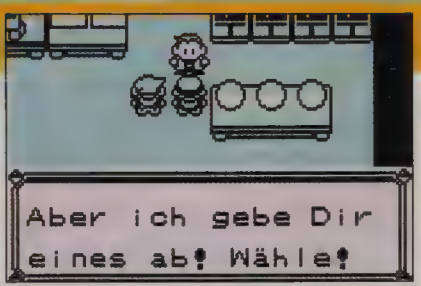
Bisaflor, Pokémon 003: Die Pflanze auf seinem Rücken absorbiert Sonnenenergie

Wettlauf mit Gary

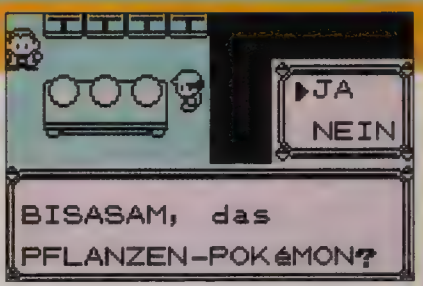
Ohne Deinen ewigen Rivalen Gary wäre die Suche nur halb so schwer: Gleich zu Beginn schnappt Dir der Fiesling das erste Pokémon vor der Nase weg! **Zusammen mit einem guten Freund kannst Du Deinen Herausforderer jedoch austricksen und ergatterst alle drei Pokémon von Professor Eich:** Mit dem Dreiergespann Bisasam (Pflanze), Glumanda (Feuer) und Schiggy (Wasser) in der Tasche wagst Du Dich erstmals in Wälder und Höhlen.

Der Trick ist einfach: Du beginnst einen neuen Spielstand, während ein Freund bereits mit zwei unwichtigen Pokémon in der Tausch-Arena auf Dich wartet. Bei Professor Eich speicherst Du den Spielstand und wählst anschließend das erste Pokémon: Nun sprintest Du nach Vertania in den Kabel-Club. Hier tauschst Du Dein Pokémon gegen ein beliebiges Wesen Deines Kumpels und kehrst mittels Reset-Kombination zum letzten Spielstand zurück.

Nun schnappst Du Dir das zweite Pokémon von Eich und überträgst es in Vertania in den Game Boy Deines Freundes. Nach dem dritten Neustart wählst Du Eichs letztes Pokémon, erspielst zwei gewöhnliche Monster (zum Beispiel Rattfatz) und tauschst sie gegen Deine Startmonster aus den letzten beiden Versuchen – angesichts dieser mächtigen Kampftruppe macht Gary nur noch ein langes Gesicht.

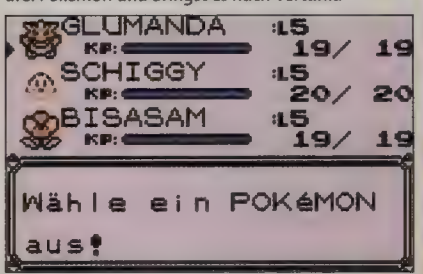


Schritt 1: Um Zeit zu sparen, speicherst Du in Professor Eichs Haus vor der Pokémon-Wahl ab



Schritt 2: Anschließend wählst Du eines der drei Pokémon und bringst es nach Vertania

Schritt 3: Tausche Dein Pokémon mit einem Freund im Kabel-Club, kehre zum alten Spielstand zurück und wähle ein neues Pokémon



Schritt 4: Beim dritten Versuch fängst Du neben dem letzten Startmonster zwei Pokémon und tauschst sie gegen die Exemplare Deines Freundes!

Knapp bei Kasse?

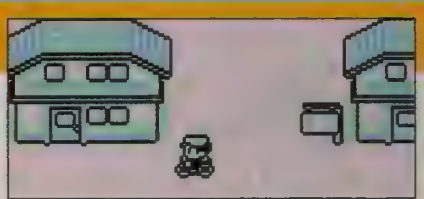
Geld regiert die Welt, das weiß jeder Pokémon-Held: Ohne erfrischenden Sprudel aus dem Kaufhaus geht Deinen Schützlingen in offener Wildbahn die Puste aus. Auch für andere Extras wie die wichtigen Evolutionssteine oder das Fluchtseil musst Du als Trainer Ash leider sehr tief in den Geldbeutel greifen. Doch um an den begehrten Zaster zu kommen, gibt es verschiedene Möglichkeiten:

Eine willkommene Einnahmequelle bilden die Pokémon-Trainer, die Du im Duell besiegst. Hast Du die vierköpfige Elite in ihren Tainingscentern gestellt, darfst Du sie immer wieder herausfordern und aufs Neue um ihren Zaster erleichtern.

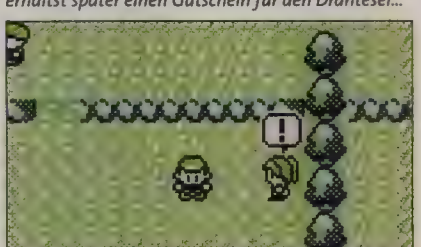
Eine weitere Option ist die Zahltag-Attacke von Pokémon Mauzi, die dem Feind ein paar Goldstücke aus der Tasche zieht. Mit der Zerschneider-Fähigkeit entdeckst Du die Zahltag-Attacke auch an der Route 12 und bringst sie einem beliebigen Pokémon bei. Doch Vorsicht: Geht der diebische Hieb daneben, verlierst Du die Hälfte Deiner Ersparnisse!

Giflor, Pokémon 045: Je größer die Blütenblätter sind, desto mehr giftige Pollen gibt's!

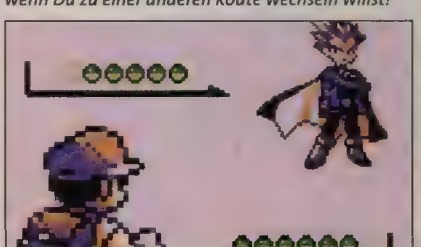
Titanrahmen und Diamantenreflektor: Das Fahrrad kostet Dich eine satte Million. Doch keine Sorge, Du erhältst später einen Gutschein für den Drahtesel...



...mit dem Du anschließend doppelt so schnell durch die Straßen und Höhlen flitzt – das spart viel Zeit, wenn Du zu einer anderen Route wechseln willst!



Her mit den Moneten! Nach dem Kampf überlassen Dir die besiegten Pokémon-Trainer frustriert ihre Geldbörse – und Du bist wieder wunderbar flüssig



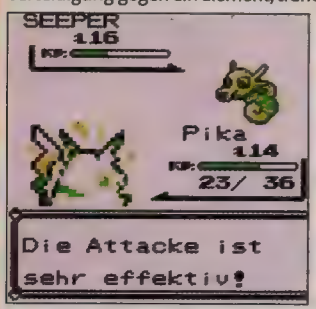
Gemeine Taktik und blindwütige Treffer: Bei fortgeschrittenem Spielstand dauern die Trainer-Duelle bis zu zwanzig Minuten – da brauchst Du gute Nerven!

Die angemessene Kampfstrategie

Ohne eine passende Kampfstrategie ist jedes Duell mit einem Pokémon-Trainer sinnlos: Die Pokémon sind an 15 verschiedene Elemente gebunden, die sich nach dem „Stein-Schere-Papier"-Prinzip gegenseitig überbieten. Deine Feuerechse Glutexo flambiert jedes Pflanzen-Pokémon mit Leichtigkeit, reagiert allerdings allergisch auf Wasserattacken. Deshalb solltest Du stets eine reichhaltige Auswahl an Pokémon im Computer speichern, um sie zum passenden Obermotz-Duell aus dem Pokéball zu zaubern!

Sichere vor schwierigen Kämpfen den Spielstand und spioniere Deinen Kontrahenten aus. Kommt es zum Duell mit einem erfahrenen Pokémon-Trainer, solltest Du mit Deinem effektivsten Pokémon die Gegner zuerst schwächen oder lähmen und anschließend mit den Kumpanen vermöbeln. So sparst Du kostbare Energie für das letzte Supermonster.

Die Tabelle rechts zeigt, welches Element-Pokémon man im Kampf am besten einsetzt. Eine Besonderheit: die Pokémon mit zwei Elementbindungen wie Nidoking (034). Hier gleichen sich defensive Stärken und Schwächen auf ein normales Niveau aus. Hat ein Dual-Pokémon aber nur eine Schwäche in der Verteidigung gegen ein Element, treffen entsprechende Hiebe doppelt so hart.



Besonders harte Treffer werden während des Kampfs angezeigt – beim nächsten Zusammentreffen mit diesem Gegner solltest Du den selben Angriff benutzen

Extra-Tipp: Auf dem großen Pokémon-Sammelposter in der SCREENFUN 12/99 siehst Du auf einen Blick, welche Elemente alle 150 Pokémon besitzen!

Die Element-Kampftabelle

Nidoking, Pokémon 034, vereint Boden- und Gift-Element in einem Monster

Dein Pokémon \ Pokémon Gegner	Normal	Feuer	Pflanze	Eis	Wasser	Elektro	Gift	Boden	Kampf	Flug	Käfer	Geist	Drachen	Gestein	Psycho
Normal												●		○	
Feuer		○	○	○	○						○		○	○	
Pflanze		○	○		○		○	○		○	○		○	○	
Eis		○	○	○	○			○		○			○	○	
Wasser		○	○		○	○		○					○	○	
Elektro			○		○	○		●		○			○		
Gift			○				○	○			○	○		○	
Boden		○	○			○	○			●	○			○	
Kampf	○			○			○			○	○	●		○	○
Flug			○			○			○		○			○	
Käfer		○	○						○	○		○			○
Geist	●														○
Drachen													○		
Gestein		○		○				○	○	○	○				
Psycho							○		○						○

● = Vorteil ○ = Nachteil ● = Sieg unmöglich

Meister der Evolution

Pokémon haben viele Gesichter: Mit wachsender Erfahrung mutieren die meisten Deiner Schützlinge zu neuen Monstern. Wählst Du zu Beginn des Abenteuers die Feuerechse Glumanda, verwandelt sie sich ab Erfahrungsstufe 16 in den Flammendino Glutex und ab Stufe 36 in den Drachen Glurak.

Neue Erfahrungsstufen erreichst Du mit den Erfahrungspunkten aus den Monsterduellen. Suche auch überall in der Pokémon-Welt nach versteckten Sonderbonbons, die Deine Pokémon per Knopfdruck befördern.

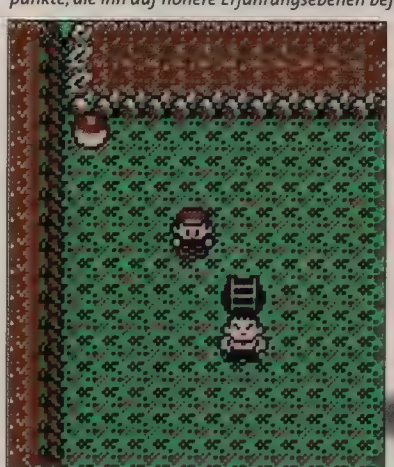
Neben der automatischen Evolution durch Erfahrung kannst Du bestimmte Pokémon auch „von Hand" mutieren lassen. Eine erste Möglichkeit sind die Evolutionskiesel: Mondstein, Feuerstein, Wasserstein und Blattstein. Du findest sie im Prismania-Kaufhaus, das Stück zu 2100 Münzen. Nur der Mondstein ist nicht käuflich – fünf Exemplare kannst Du im Spiel entdecken, nur drei davon verbergen sich in einem Pokéball. Den ersten findest Du im Mondberg. (Die obere Tabelle auf der nächsten Seite zeigt Dir alle kompatiblen Pokémon und welche Evolutionssteine Du benötigst.)

Vier ausgesuchte Pokémon mutieren obendrein beim Tauschhandel mit einem Freund. Fange auf jeden Fall immer zwei dieser Pokémon, denn Dein Verhandlungspartner wird eines der begehrten Monster nach dem Tausch bestimmt nicht freiwillig herausrücken.

Jede manuelle Evolution hat jedoch auch ihre Tücken: Pokémon in hohen Evolutionsstufen erlernen ihre Fähigkeiten meist viel langsamer als in früheren Stadien. Dafür sind sie wesentlich stärker als ihre Evolutionsgenossen. Warte also mit der Transformierung am besten so lange, bis Dein Schützling alle wichtigen Attacken erlernt hat.

Nach dem Kampf erhält Dein Schützling Erfahrungspunkte, die ihn auf höhere Erfahrungsebenen befördern

Glumanda (004) wird zu Glutexo (005): Ab Level 16 mutiert Dein Flammenwesen zu einer Feuerechse



Den ersten Mondstein findest Du im Nordwesten des Hauptgewölbes in der Mondberghöhle

Neue Pokémon via Link: Tauschst Du Georok (075) mit einem Freund, verwandelt er sich in Geowaz (076)!

Text: Oliver Ehrle

Evolution mit Zaubersteinen

Pokémon	Evolutionsstein	Evolutionsstufe
Pikachu	Donnerstein	Raichu
Nidorina	Mondstein	Nidoqueen
Nidorino	Mondstein	Nidoking
Piepi	Mondstein	Pixi
Vulpix	Feuerstein	Vulnona
Pummeluff	Mondstein	Knuddeluff
Duflor	Blattstein	Giflor
Fukano	Feuerstein	Arkani

Pokémon	Evolutionsstein	Evolutionsstufe
Quaputzi	Wasserstein	Quappo
Ultrigaria	Blattstein	Sarzenia
Muschas	Wasserstein	Austos
Owei	Blattstein	Kokowei
Sterndu	Wasserstein	Starmie
Evoli	Wasserstein	Aquana
Evoli	Donnerstein	Blitza
Evoli	Feuerstein	Flamara

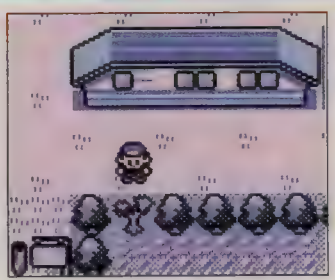
Evolution durch Tausch

Vorher	Nachher
Kadabra	Simsala
Maschock	Machomei
Georok	Geowaz
Alpollo	Gengar

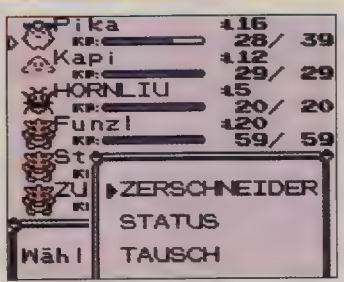
Geheime Attacken und Fähigkeiten

Wer jede Höhle aufmerksam durchstöbert und in der Oberwelt alle versteckten Nischen untersucht, der findet die technischen und versteckten Maschinen (TM und VM). **Die Maschinen repräsentieren Wissen über geheime Kampftechniken und Fähigkeiten, die Du Deinen Pokémon lehrst.** Darunter befinden sich Heilzauber, Kraftbonus und Attacken wie Eissturm und Gegenschlag. Einige Manöver sind an ein Element wie Wasser oder Boden gebunden und nur mit entsprechenden Pokémon kompatibel. Wähle auf jeden Fall ein Pokémon, das schon alle seine normalen Attacken erlernt hat und ersetze die taktisch schwächste.

Die VM-Fähigkeiten helfen Dir meist in der Oberwelt: Mit Surfbrett, Heckenschere und Flugmanövern entdeckst Du bislang unerforschte Pfade. Überlege Dir seinen Einsatz genau, denn Du kannst das Extra nur einmal anwenden!

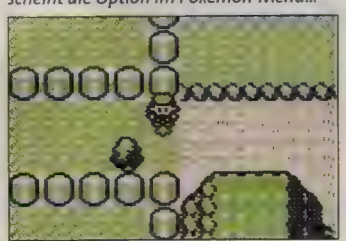


Die störenden Büsche kannst Du leider am Anfang Deiner Abenteuer noch nicht beseitigen. Du brauchst erst die versteckte Maschine „Zerschneider"

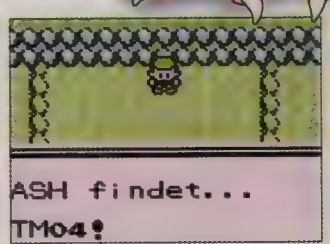


Nachdem Du die Fähigkeit „Zerschneider" von dem Schiff MS Anne geholt und sie einen Deiner Pokémon gelehrt hast, erscheint die Option im Pokémon-Menü...

...und Dein Monster verarbeitet den Busch zu Kleinholz – Vorsicht, auch diese Spezialtechnik ist nur begrenzt verfügbar



Gag: Zerschnibble einen Strauch, stell Dich an seinen Platz und speichere ab – beim nächsten Spiel stehst Du im Geäst!

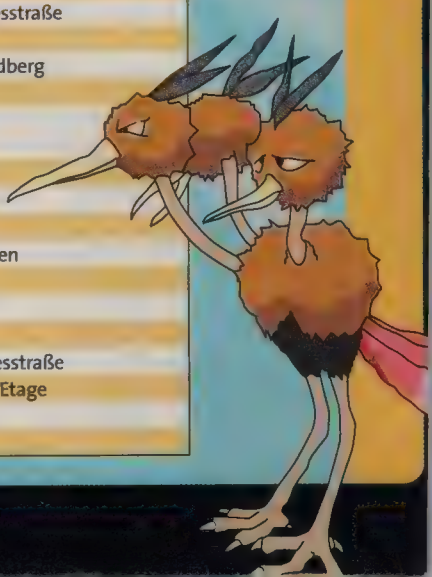


Der Wirbelwind gehört Dir: Halte unbedingt auch in der Oberwelt nach versteckten Spezialfähigkeiten Ausschau

Tauboss, Pokémon 018, (r.) jagt normalerweise über dem Wasser fliegend Beute wie den Karpador (129)

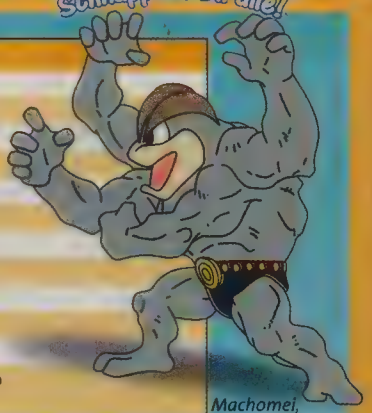
Alle geheimen Fähigkeiten auf einen schnellen Blick

Name	Fähigkeit	Effekt	Fundort
TM01	Megahieb	Normale Attacke	Prismania im Kaufhaus für 3000 Goldstücke, Mondberg
TM02	Klingensturm	Charge-Attacke	Prismania-Spielhalle und im Kaufhaus für 2000 Goldstücke, Team Rocket
TM03	Schwerttanz	Superattacke	Saffronia im Silph-Gebäude
TM04	Wirbelwind	Besiegt Gegner	Route 4
TM05	Megakick	Normale Attacke	Prismania im Kaufhaus für 3000 Goldstücke, Siegesstraße
TM06	Toxin	Giftattacke	Fuchsania in der Pokémon-Arena
TM07	Hornbohrer	K.o.-Schlag	Prismania im Kaufhaus für 2000 Goldstücke, Mondberg
TM08	Bodyslam	Lähmende Attacke	Orania auf der MS Anne
TM09	Bodycheck	Trifft beide Kämpfer	Prismania im Kaufhaus und Saffronia im Silph-Gebäude für 3000 Goldstücke
TM10	Risikotackle	Trifft beide Kämpfer	Prismania in der Spielhalle, Team Rocket
TM11	Blubbstrahl	Wasserattacke	Azuria in der Pokémon-Arena
TM12	Aquaknarre	Wasserattacke	Mondberg
TM13	Eisstrahl	Eisattacke	Prismania im Kaufhaus von dem durstigen Mädchen
TM14	Blizzard	Eisattacke	Zinnoberinsel im Pokémon-Labor
TM15	Hyperstrahl	Normale Attacke	Prismania im Casino für 5500 Münzen
TM16	Zahltag	Diebstahl-Attacke	Route 12 mit der Surfer-Fähigkeit
TM17	Überroller	Trifft beide Kämpfer	Prismania im Kaufhaus für 3000 Goldstücke, Siegesstraße
TM18	Konter	Doppelter Gegenschlag	Prismania-Kaufhaus von dem Mann in der dritten Etage
TM19	Geowurf	Erfahrung = Schaden	Route 25 mit der Zerschneider-Fähigkeit
TM20	Raserei	Blutrausch	Route 15 mit der Zerschneider-Fähigkeit



Dodri, Pokémon 085: Wenn zwei Köpfe schlafen, bleibt der dritte wach...

Name	Fähigkeit	Effekt	Fundort
TM21	Megasauger	Pflanzenattacke	Prismania in der Pokémon-Arena, Erika
TM22	Solarstrahl	Pflanzenschuss	Zinnoberinsel im Pokémon-Labor
TM23	Drachenwut	40-KP-Attacke	Prismania-Casino für 3300 Münzen
TM24	Donnerblitz	Lähmender Elektroschock	Orania in der Pokémon-Arena
TM25	Donner	Lähmender Elektroschock	Zinnoberinsel im Kraftwerk
TM26	Erdbeben	Bodenattacke	Saffronia im Silph-Gebäude
TM27	Geofissur	Sofortiger Tod	Vertania-Arena nach dem dritten Kampf
TM28	Schaufler	Super-Bodenschlag	Azuria von einem Team Rocket-Schurken
TM29	Psychokinese	Psychoattacke	Saffronia von dem Psycho-Mann
TM30	Teleport	Flucht	Route 9
TM31	Mimikry	Feindattacke lernen	Saffronia von einem Mädel
TM32	Doppelteam	Leichtes Ausweichen	Kaufhaus von Fuchsania und Prismania für 1000 Goldstücke, Safari-Zone
TM33	Reflektor	Halbiert Schaden	Prismania-Kaufhaus für 1000 Goldstücke, Kraftwerk auf der Zinnoberinsel
TM34	Geduld	Doppelter Gegenschlag	Pokémon-Arena in Marmonia
TM35	Metronom	Zufallsattacke	Pokémon-Labor auf der Zinnoberinsel
TM36	Finale	Kamikaze-Attacke	Saffronia im Silph-Gebäude
TM37	Eierbombe	Normale Attacke	Kaufhaus von Fuchsania und Prismania für 2000 Goldstücke, Safari-Zone bei Fuchsania
TM38	Feuersturm	Feuerattacke	Pokémon-Arena auf der Zinnoberinsel
TM39	Sternschauer	Normale Attacke	Route 12 im Zollhaus
TM40	Schädelwumme	Charge-Attacke	Safari-Zone bei Fuchsania
TM41	Weichei	Heilzauber	Orania mit der Surfer-Fähigkeit, Prismania
TM42	Traumfresser	Psycho-Attacke im Schlaf	Vertania mit der Zerschneider-Fähigkeit
TM43	Himmelsfeger	Charge-Kick	Siegesstraße
TM44	Erholung	Heilt KP und Krankheit	Orania auf der MS Anne
TM45	Donnerwelle	Lähmungszauber	Route 24
TM46	Psywelle	Level-abhängige Attacke	Pokémon-Arena in Saffronia
TM47	Explosion	Kamikaze-Attacke	Siegesstraße
TM48	Steinhagel	Steinattacke	Prismania-Kaufhaus von dem durstigen Mädchen
TM49	Triplette	Normale Attacke	Prismania-Kaufhaus von dem durstigen Mädchen
TM50	Delegator	Dummy-Zauber	Prismania-Casino für 7700 Münzen
VM01	Zerschneider	Zerschnibbelt Büsche	Captain der MS Anne
VM02	Fliegen	Teleport zu beliebiger Stadt	Route 16
VM03	Surfer	Ash kann schwimmen	Geheimes Haus in der Safari-Zone (Fuchsania)
VM04	Stärke	Ash verschiebt Felsen	Fuchsania City
VM05	Blitz	Erleuchtet Höhlen	Professor Eichs Haus auf der Route 2



Machomei, Pokémon 068: ein absoluter Karate-Meister!

Simsala, Pokémon 065 hat einen IQ von 5000!

Sarzenia, Pokémon 071: Lebt in Kolonien tief im Dschungel – aus dem nur sehr selten jemand zurückkommt...

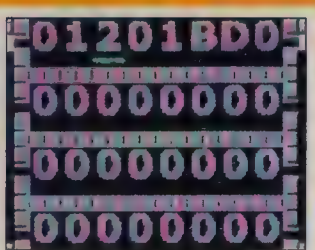
Cheaten per Mogelmodul

Neben den vielfältigen Tricks im Spiel kannst Du auch mit der jüngsten Mogelmodul-Generation schummeln: Dataflashs „Game Buster Deluxe" ist erst seit wenigen Wochen im Fachhandel erhältlich – eine Alternative wie „Game Genie", „Goldfinger" oder „Game Shark" gibt es hierzulande nicht.

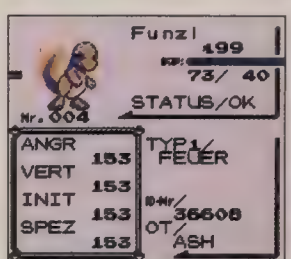
Die Installation ist sehr einfach: Du stöpselst das Mogelmodul einfach zwischen Deinen Game Boy und das Pokémon-Modul. Nach dem Anschalten erscheint statt des Spiels das erhoffte Cheatmenü: Mit nur wenigen Zahlen- und Buchstabenkombinationen verleihst Du Deinen Schützlingen unbegrenzt Lebensenergie, einen gefüllten Geldbeutel und ewige Gesundheit.

Mit den Mogel-Codes rechts bist Du der Meister der Pokémon-Trainer: Ob blaue oder rote Edition spielt dabei keine Rolle. Beachte aber bitte, dass ein gemogeltes Pokémon Deine Tauschpartner sehr erzürnen kann...

Im „Game Buster Deluxe" sind bereits Cheats für 152 Spiele eingebaut. Für neue Module kannst Du auch eigene Codes erstellen: Im Fachhandel kostet das praktische Zubehör von Dataflash zirka 80 Mark



Im Cheat-Menü des Game Buster gibst Du die genannten Code-Kombis mit wenigen Knopfdrucken ein



Die Codes „Gesundheit", „Level 99" und „Superangriff" verwandeln Deine sechs Pokémon in unbesiegbare Kampfmaschinen

Stinkreich ins Abenteuer: Der Münzen-Cheat versorgt Dich mit einem unbegrenzten Goldvorrat – auf zum Einkaufen, Weihnachten ist angesagt!

Pokémon-Codes für den Game Buster

Unbesiegbarkeit:		
01991BD0		
Unbegrenzt Münzen:		
01994CD3	01994DD3	01994ED3
Gesundheit:		
0100074D1	0100A0D1	0100CCD1
0100F8D1	010013D2	01004FD2
Level 99:		
016391D1	0163BDD1	0163E9D1
016314D2	016340D2	01636CD2
Superangriff:		
01FF94D1	01FF95D1	01FFC0D1
01FFC1D1	01FFECD1	01FFEDD1
01FF17D2	01FF18D2	01FF43D2
01FF44D2	01FF6FD2	01FF70D2

NINTENDO 64

Bei „Lego Racers" könnt Ihr Eure Autos selbst zusammenbauen!

...macht den nächsten Boxenstopp zum Reifenwechseln überflüssig!

Lego Racers

Erstellt im Bau-Modus einen neuen Fahrer und gebt dann die Cheats im Führerschein-Menü als Namen ein.

Cheats	
Keine Reifen: **NWHLS**	Raketen-Autos: **FLYSKYHGH**

***NWHLS**: Dieser Fahrername...*

***FLYSKYHGH**: Mit der erschummelten Raketen-Power liegt Ihr gut in der Kurve!*

NFL Quarterback Club 2000

Gebt die folgenden Codes im **„Enter Cheats"-Menü** ein. Ein Geräusch bestätigt Euch die richtige Eingabe.

Cheats	
Großer Football: **bchbll**	Große Munze bei der Wahl: **bgmny**
Flubber-Ball: **flbbr**	Rugby-Modus: **rgby**
Heißer Football: **hsnfr**	Zeitlupen-Modus: **frrstgmp**
Fumbles erhöhen: **bttrfngrs**	Dicke Spieler: **mrshmllw**
Mehr Verletzungen: **hsptl**	Dünne Spieler: **tthpck**

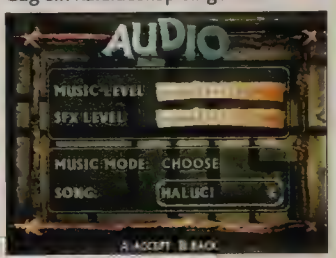
***tthpck**: Diese Abkürzung für das englische Wort „toothpick" (Zahnstocher)...*

...verwandelt Eure Spieler in Hunger-Gestelle auf der Suche nach dem Futtertrog

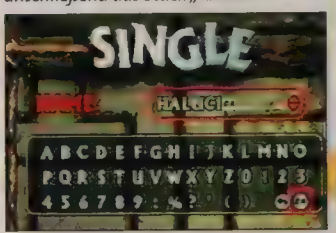
***mrshmllw**: Die etwas trägen „Marshmallow"-Jungs dagegen packen ein ziemlich gutes Gewicht auf den Rasen!*

The New Tetris

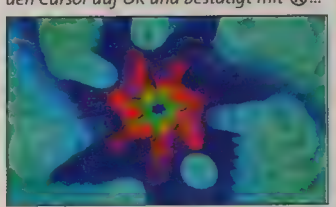
Die Programmierer haben als netten Gag ein Kaleidoskop eingebaut:



Zuerst stellt Ihr den Musik-Modus im Optionsmenü auf „CHOOSE" und wählt anschließend das Stück „HALUCI"...



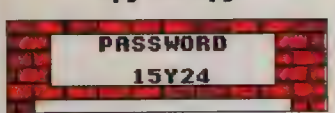
...Nun startet ein neues Solospiel und gebt als Namen „HALUCI" ein. Bewegt dann den Cursor auf OK und bestätigt mit Ⓐ...



...und als Ergebnis dürft Ihr die Farbenspiele dieses Kaleidoskops bewundern

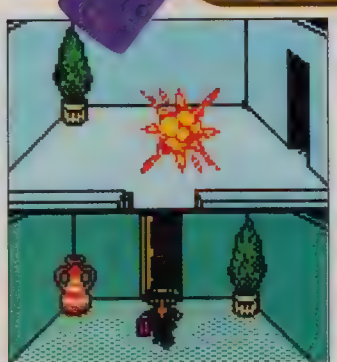
GAME BOY

Spy vs. Spy



***15Y24**: Der Super-Agentencode...*

...schaltet alle Missionen frei!



...legt der schwarze Spion eine Unmenge von Bomben (Ob das in einer Rakete so klug ist? – Egal, der weiße Spion ist weg!)

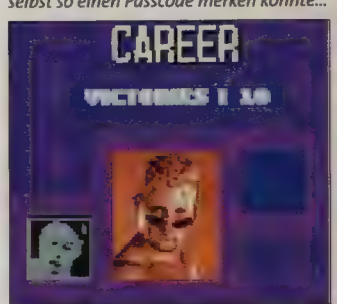
In der engen vierstöckigen Rakete...

Sie hassen und sie sprengen sich: „Spy vs. Spy"

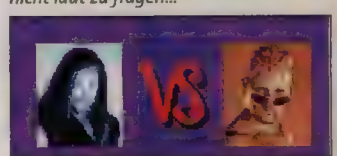
WWF Attitude

Passcodes	
Stone Cold Steve Austin	
3 Siege: **CBFPCQJC**	9 Siege: **MLPFMGSM**
3 Siege: **FDCMFSGF**	12 Siege: **NPLBNKAN**
6 Siege: **QRSJQCPQ**	15 Siege: **KSHRKNBK**
The Rock	
3 Siege: **JKHPFRFJ**	12 Siege: **MLNGQDQM**
6 Siege: **FDBSJLJF**	15 Siege: **NPMKTCTN**
9 Siege: **QRTCMKMQ**	18 Siege: **KSGNDQDK**
Kane	
4 Siege: **FHDHCLCC**	12 Siege: **PRNRMBMM**
6 Siege: **CKBKFNFF**	15 Siege: **LSMSNFNN**
9 Siege: **SLTLQHQQ**	18 Siege: **HPGFKSKK**
Sable	
3 Siege: **TDKNSGJK**	9 Siege: **JPSFKRTS**
5 Siege: **MGCQLDBC**	11 Siege: **FSPJDLNP**
8 Siege: **GMQCHTRQ**	13 Siege: **RLHLQJGH**
The Undertaker	
3 Siege: **QJHRFTKJ**	12 Siege: **FMNDQBLM**
6 Siege: **MFBLJNDF**	15 Siege: **BNMCTFPN**
9 Siege: **JQTKMHRQ**	18 Siege: **RTGQDSJK**

***RTGQDSJK**: Ob sich der Undertaker selbst so einen Passcode merken könnte...*



...trauen wir uns nach seinen 18 Siegen nicht laut zu fragen...



...sonst geht es uns bald wie J. Jarrett, der in der nächsten Runde zerstampft wird!

Text: Andreas von Lepel

Guillemot

MAXI SOUND FORTISSIMO

Das klingt nach einem multiplen Ohrgasmus!

Weißt Du wie man sich mit 4 Ohren fühlt ?

Dann pass' mal auf. 4-Kanal digital Sound. Alles hardware-mäßig. Ist das nicht Extra-Ohrdinär ? Und das Ganze zu einem ohrdentlichen Preis von 109 DM. Laß' Dir durch den 3D-Spiele-Sound den Schmalz aus den Ohren blasen. Ohrkanartige Beschleunigung der Frame-Raten.

Eine Band mit 676 Instrumenten, ein XG-MIDI Wavetable und professionelle Musik-Software. Aber genug des Vorspiels. Ab in den Laden und selber überzeugen.

DirectMusic™ Hardware-Beschleunigung

und perfekter Audio-Klang mit dem Yamaha YMF744 Chip

Interactive 3D Spiele und Musik

Unterstützt sämtliche offenen Standard APIs incl. DirectSound™ 3D Hardwarebeschleuniger, Sensaura 3D Positional Audio, EAX™ und A3D™ , Legacy Audio Kompatibilität unterstützt alte DOS-Spiele

Optischer digitaler Ausgang

Für eigene digitale Aufnahmen einfach mit der Hi-Fi Anlage verbinden!

MIT ACID DJ, MEDIA STATION UND XG STUDIO SOFTWARE geht's gleich zur Sache.

www.guillemot.com

Deutschland / Österreich: **GUILLEMOT GmbH** - Zimmerstr. 19 - 40215 Düsseldorf - **Tel.: 0211-338000 - Fax: 0211-33800141**

Guillemot Corporation, alle Rechte vorbehalten. Maxi Sound Fortissimo™ ist ein Warenzeichen der Guillemot Corporation. Acid DJ ist ein Warenzeichen von Sonic Foundry, Inc. XG™ ist ein Warenzeichen der YAMAHA Corporation. DirectSound™ und Direct Music™ sind ein Warenzeichen der Microsoft® Corporation. Alle genannten Marken sind eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Eigentümer. Fotos nicht bindend. Spezifikationen können von Land zu Land unterschiedlich sein.

Scheiß Wetter

Scheiß egal

„Optisch exquisit, fahrerisch anspruchsvoll... erste Wahl für N64"
Maniac 8/99

„Neue Referenz im Rennspiel-Genre"
N-Zone 8/99

„Stellt nicht nur grafisch alle anderen Straßenrennspiele für N64 in den Schatten" Next Level 9-10/99

„Erstklassiges Streckendesign, brillante Grafik und tolle Steuerung machen World Driver Championship zum Muß"
Bravo Screenfun 9/99

Dies ist die bislang realistischste Rennsimulation für zu Hause! Mit über 30 Rennwagen und 30 traumhaften Kursen auf Hawaii, Neuseeland oder Las Vegas bleibt kein Fahrerwunsch unerfüllt. Optionaler High-Resolution-Modus und Zwei-Spieler-Split-Screen ergänzen das Rennwunder.

WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP

MIDWAY

Distributed by

NINTENDO 64

KONAMI®

www.konami-europe.com

World Driver Championship™ & © 1999 Boss Game Studios.MIDWAY and the M.N.A.CIRCLE DESIGN are trademarks of Midway Games Inc. Distributed under license by Midway Home Entertainment Inc. NINTENDO 64™ & © 1999 NINTENDO Co.,Ltd. Konami is a registered trademark of Konami Co., Ltd. All rights reserved. Konami of Europe GmbH • Berner Straße 103 - 105 • D-60437 Frankfurt • Telefon (069) 95008-0 • Fax (069) 9508 12 - 74

SO FUNKTIONIERT EIN Lenkrad

Ob PC- oder Konsolen-Fahrer – mit einem Lenkrad hat man rasante Rennspiele am besten im Griff. Hier siehst Du, welche Teile für den Fahrspaß sorgen.

Funktionsknöpfe

- Lenkräder für PC oder Konsolen unterscheiden sich vor allem in der Art und der Anzahl der Funktionsknöpfe.
- PC-Lenkräder werden über die mitgelieferte Software eingestellt. Bei Konsolenspielen macht man das ausschließlich über die Funktionsknöpfe. Deshalb hat ein solches Lenkrad unter anderem einen Startknopf und einen oder zwei weitere Knöpfe, um zwischen analog und digital zu switchen.
- Alle Knöpfe können aber in der Regel frei belegt werden.

Schaltwippen

- Viele Lenkräder verfügen über Schaltwippen, die links und rechts hinter dem Lenker angebracht sind. Meist braucht man sie zum Schalten oder um den Blickwinkel zu ändern.
- Wer keine Pedale hat oder nicht damit fahren mag, der kann die Funktionen Gasgeben und Bremsen auch auf diese Schalter legen.

Schalthebel

- Einige Lenkräder werden von Werk aus mit einem Extra-Schalthebel ausgestattet. Andere können auf Wunsch mit einem Zusatz-Schalthebel aufgerüstet werden.
- Ein guter Schalthebel bietet ein realistisches Fahrgefühl: Idealerweise spürt man beim Schalten einen leichten Widerstand und hört auch ein Klicken beim Gangwechsel.

Pedalset

- Nicht alle Lenkräder werden automatisch mit einem Pedalset (Gas- und Bremspedal) ausgestattet.
- Das linke Pedal ist immer die Bremse, das rechte immer das Gaspedal.
- Es gibt sehr unterschiedliche Bauarten: Hier siehst Du ein Pedal mit langem Pedalweg für feindosiertes Gasgeben und Bremsen. Andere Pedale sind sehr klein und flach.

Pedalwiderstand

- Der PC oder die Konsole muss erkennen, ob Du Gas gibst und wenn ja, wie viel. Dazu stecken im Pedalgehäuse ein mechanischer Widerstand und ein Messgerät.
- Der Pedalwiderstand besteht meistens aus einer Stahlwinde um eine Umlenkspule, ähnlich wie in einer Wäscheklammer.
- Je tiefer Du ins Pedal (Gas oder Bremse) trittst, desto mehr ist die Spirale gespannt. Das Messgerät (meist ein kleiner Chip) gibt diese Informationen an die Spielsoftware weiter. Der Effekt bei Vollgas: Dein Rennwagen fährt am Limit.

Schraubklemme

- Ein typisches Tisch-Lenkrad verfügt im allgemeinen über eine oder zwei Schraubklemmen. Damit wird das Rad zum festen Halt an der Tischkante festgeschraubt.
- Manche Lenkräder gibt es auch mit Schnappklemmen.

Saugnäpfe

- Damit das Steuer auch bei heftigeren Lenkbewegungen nicht von der Tischkante rutscht, besitzen die meisten Lenkräder ein bis vier Saugnäpfe an der Gehäuse-Unterseite.
- Je stärker ein Saugnapf gewölbt ist, desto fester kann er sich festsaugen – drückt man den Saugnapf auf eine glatte Oberfläche, entweicht nämlich die Luft und es entsteht zwischen beiden ein Unterdruck.

Rüttel dich, schüttel dich: Force-Feedback-Technik

Für PC wie Konsole gibt es auch Lenkräder mit Rückstoß-Technologie. Seit 1995 wurden diverse Techniken unter diversen Namen entwickelt – etwa Force Feedback, Rumble Force oder Dual Shock.

Allen Techniken liegt die selbe Idee zugrunde: Kommt man mit dem Rennwagen aufs Kiesbett oder auf den Rasenstreifen, soll man den Widerstand beim Lenken spüren. Auch wenn man die Leitplanke touchiert, schlägt einem das Lenkrad wie im echten Rennfahrer-Leben aus der Hand. Dazu muss das Spiel aber die Rückstoßtechnik unterstützen.

Im Gehäuse des Steuers stecken kleine Motoren. Sie laufen in der Regel unbemerkt während des gesamten Spiels. Kommt es nun im Spiel zur Karambolage, übermittelt die Software die Stärke des Aufpralls. Der entsprechende Motor gibt die Wucht als einmaligen (Stoß) oder ständigen (Vibrationen) Widerstand über Zahnräder an das Lenkrad weiter.

Je besser die Software programmiert ist, desto realistischer kann man etwa spüren, wenn der rechte Hinterreifen geplatzt ist: Das Auto bricht ständig zur Seite aus und ist schwieriger zu lenken.

Bis zu zwei Motoren im Gehäuse sorgen für realistische Erschütterungen

Text: Ulrike Goreßen · Illustrationen: Horst Kolodziejczyk

ALLES IM GRIFF MIT LENKRAD-POWER

Erst mit dem richtigen Lenkrad kannst Du in einem Rennspiel auch echten Fahrspaß ansteuern. Ob am PC oder an der Konsole – für jeden Racer gibt es das Passende.

Sechs Lenkräder im Fahrtest

- Guillemot Race 32/64 Shock2
- Interact Concept4Racing
- Interact FX Racing Wheel
- Logic3 TopDrive GTO
- Microsoft Sidewinder Precision
- Saitek RX150

Hast Du Benzin im Blut? Ist „Pole Position" Dein liebstes Fremdwort? Bretterst Du leidenschaftlich gern über den Bildschirm-Asphalt? Am PC oder an der Konsole – egal, ob Playstation, N64, altes Saturn oder neues Dreamcast – kann jeder Hobby-Racer seine Fahrkünste unter Beweis stellen. Ein Höchstmaß an Wirklichkeitsnähe bringt ein Lenkrad. Die Ausstattung hängt vom persönlichen Geschmack und vom Geldbeutel ab.

- **Mit oder ohne Pedale:** Nicht jeder Spieler ist ein Fan von Pedalen. Deshalb gibt es sehr viele Lenkräder, die stattdessen über Schaltwippen verfügen. Über die Programmierung kann man sie zu Gas- und Bremspedal umfunktionieren. Dieser Typ Lenkrad ist in der Regel sehr kostengünstig und zugleich kompakt gebaut.
- **Mit oder ohne Force Feedback:** Nicht alle Rennsimulationen unterstützen eine der vielen Rückstoß-Technologien. Warum also für Force Feedback mehr Geld ausgeben als nötig? Wer trotzdem die Rennpiste spüren will, sollte vorm Kauf überprüfen, ob sich die Vibrationen abschalten und in ihrer Stärke individuell einstellen lassen. Unbedingt eine „Probefahrt" machen, da nicht alle Räder gleich stark rütteln!
- **Auf die Größe kommt es an:** Wer nur selten Rennen fährt oder wenig Platz auf dem Tisch hat, sollte sich überlegen, statt eines ausgewachsenen Lenkrads mit großem Volumen ein Mini-Lenkrad zu probieren. Diese Kleinteile hält man in der Hand oder stellt sie wie einen Joystick auf den Tisch. Sie bieten meist den gleichen Funktionsumfang, aber eben alles etwas kleiner und etwas unhandlicher.
- **Der richtige Funktionsumfang:** Es gibt sehr unterschiedlich ausgestattete Lenkräder. Zwischen zwei und elf Funktionsknöpfen ist alles im Markt geboten. Es gibt auch Räder mit Knüppelschaltung oder mit Extra-Aufsätzen für den Bodeneinsatz.

Hier entscheidet Dein ganz persönlicher Anspruch an das Lenkrad. Denk aber daran: Nutzt Du nur selten mehr als zwei oder vier Knöpfe, könnten zehn und mehr nur verwirren. Wichtig ist schließlich, dass man sich auf das Rennen konzentriert und nicht auf die Bedienung der Lenkradknöpfe.

Auf den nächsten Seiten findest Du Tipps und den SCREENFUN-Praxistest, in dem sich diesmal sechs typische Lenkräder bewähren müssen. Dann folgt ein umfassender Überblick über die aktuelle Lenkrad-Szene.

AUSSER KONKURRENZ: EINES FÜR ALLE!

Das einzige plattformübergreifende Lenkrad, das mit PC, Playstation, N64, Saturn und demnächst auch mit dem Dreamcast funktioniert, kommt von Act Labs.

Das „Racing System"-Wheel hat hinten einen Einschub, in den die so genannte „RS Engine" passt. Sie sorgt für die Abstimmung zwischen Lenkrad und System und speichert die wichtigsten Belegungen. Insgesamt elf programmierbare Knöpfe findest Du auf dem super verarbeiteten Lenkrad mit Pedalen, das es auch als Force-Variante gibt.

Für jedes System hat Act Labs eine eigene „RS Engine" entwickelt. Die Cartridge fürs Dreamcast ist angekündigt

DIE RICHTIGE MONTAGE AM TISCH

Mit 200 Sachen wegen eines Fahrfehlers aus der Kurve zu fliegen, kann dem besten Bildschirm-Piloten passieren. Doch ein Ausflug ins Kiesbett einfach nur, weil das Lenkrad vom Tisch wegrutscht, ist vermeidbar.

Achte beim Neukauf auf die Befestigung: Reine Saugnapflösungen wie etwa beim Dreamcast-Lenkrad von Sega sind in den meisten Fällen abzulehnen, ein oder zwei Schraubzwingen/Klammern sollten es schon sein.

Noch ein Tipp, falls es trotz aller Befestigung doch mal rutscht: Ein Buch zwischen Tischplatte und Arretierung hat schon manche Konstruktion gerettet.

DAS RICHTIGE GAS- UND BREMSPEDAL

Erst das ausgeklügelte Handling von Bremse und Gas bringt echtes Rennfeeling ins Spielgeschehen, zumindest theoretisch. In der Praxis macht sich der Spaß schnell vom Acker, wenn unzulängliche Pedale das fein dosierte Gas- und Bremsmanöver vereiteln.

- Ein gutes Pedalset ist schwer, was mit Vollplastik nicht machbar ist. Besser, aber leider auch teurer, ist Metall.
- Ein gutes Gaspedal bietet genug Spiel, und das Bremspedal verfügt optimalerweise über einen kontinuierlich wachsenden Widerstand.
- Pedale, die bereits in der Grundstellung auf der Plattform kleben, lassen sich kaum dosiert anwenden. Wenn es also besonders günstig sein soll, spiel lieber ganz ohne Pedale – das bringt letztendlich mehr Spaß.

Stabile Pedale aus Metall sind zwar relativ teuer, bieten aber in der Regel höchsten Fahrgenuss

Text: Karen Oetzel, Ulrike Goreßen · Illustration: Horst Kolodziejczyk

Der ausbaufähige Günstige

Logic3 TopDrive GTO

Das „TopDrive GTO" ist ein ausgesprochen kleines Lenkrad (nur 20 cm Durchmesser) in leuchtendem Gelb und Schwarz

Ein äußerst günstiges Einsteigerlenkrad mit Aufrüstmöglichkeit bietet Logic3 mit „TopDrive GTO".

Ausstattung: Die Basisversion besteht aus einem Dual-Shock-Lenkrad für den Tischeinsatz und einem Mini-Handbuch. Hat Dich nach Deiner ersten Rennsaison das Asphaltfieber gepackt, findest Du außerdem im „TopDrive"-Programm interessantes Zubehör, wie Fußpedale oder einen externen Schaltknüppel (beide jeweils für etwa 25 Mark erhältlich).

Installation: Flexibilität beweist das Gerät bereits bei der Installation. Du kannst den Neigungswinkel des Lenkrads verändern sowie seine Lenkempfindlichkeit. Im erhöhten Modus reagiert Dein Wagen dann bereits auf die kleinste Lenkbewegung.

Die Konfiguration ist auf sechs Modi ausgelegt: Dual Shock und JogCon (jeweils digital und analog) sowie NegCon (mit und ohne Vibration).

Qualität: Das Lenkrad besteht aus Plastik pur, doch etwas anderes kann man für diesen Preis auch kaum erwarten. Wünschenswert wäre aber eine aufgeraute Oberfläche gewesen: Wer im Adrenalin-Rausch der Geschwindigkeit zu schwitzenden Händen neigt, wird keine leichte Zeit haben.

Erstaunlich rutschfest erwies sich die Kombination aus Saugnäpfen und Schraub/Klemm-Arretierung. Die Lenkung ist angenehm stramm, die Brems- und Gasknöpfe – rechts und links auf dem Radkranz – sind gut erreichbar. Die restlichen Knöpfe und das D-Pad auf dem Radsteg könnten allerdings etwas besser angeordnet sein.

Fazit: Design und Ausstattung hinterlassen keinen optimalen Eindruck. Doch der niedrige Preis und die gute Aufrüstbarkeit machen das wett.

PC | PS | N64 | DC | SP

TopDrive GTO
Dual-Shock-Lenkrad ohne Pedale

ca. 70 DM | Hersteller: Logic3

http://www.logic3.com

Sehr günstiges Lenkrad für Einsteiger – mit vielen preiswerten Aufrüstmöglichkeiten

1

Der rüttelnde Mini

Interact FX Racing Wheel

Interacts „FX Racing Wheel" ist zwar ungewöhnlich im Design, doch auf der Piste hält das Mini-Lenkrad wacker mit den großen Lenkrad-Boliden mit

Wer Force Feedback für wenig Geld will, sollte eine Testfahrt mit dem „FX Racing Wheel" unternehmen. Gleich vorweg: Die Rüttler, die das kleine seitliche Rad an Deine Hand weitergibt, sind mehr ein kräftiges Zittern, verglichen mit dem Rumpeln der großen Lenkräder – doch die sind auch dreimal so teuer!

Ausstattung: Das Mini-Wheel gibt es mit Handbuch und Treibersoftware. Nicht dabei sind zwei 1,5-Volt-Batterien, die das Feedback erst ermöglichen.

Wer lange Fahrten macht, sollte sich gleich für etwa 20 Mark das Netzteil dazu kaufen, denn ohne Netzteil muss das Gerät schon nach rund 90 Minuten an die Box, da dann die Kraftreserven am Ende sind.

Installation: Das Anschließen geht erfreulich schnell und problemlos von der Hand. Mit der Treibersoftware lassen sich alle Tasten individuell belegen – ebenso wie Tastenkombinationen. Auch die Stärke des Feedbacks lässt sich in vier Stufen einstellen.

Qualität: Auf der Piste muss sich der Mini nicht hinter den großen Lenkrädern verstecken: Die Spurgenauigkeit ist bemerkenswert, kleinste Kurskorrekturen sind kein Problem. Selbst bei 240 Sachen in der Kurve bleibt der Rennflitzer in „Speed Busters" auf der Straße. Damit ist der Kleine ideal für Fun- und Actionrasereien. Kniffliger wird es, wenn neben Lenken und Gasgeben auch Bremsen angesagt ist. Um Letzteres zu bewerkstelligen, musst Du den Gashebel mit dem Zeigefinger nach vorne schieben – ein mehr als gewöhnungsbedürftiges Unterfangen.

Fazit: Für 100 Mark bekommt man ein stabiles und griffiges Mini-Lenkrad, das eine straffe Lenkradführung bietet und sogar „zurückschlägt".

PC | PS | N64 | DC | GP

FX Racing Wheel
Mini-Lenkrad mit Force Feedback

ca. 100 DM | Hersteller: Interact

http://www.interact-europe.de

Für rasante Rennsimulationen gehört das kleine Lenkrad von Interact zur ersten Wahl!

1

Der knuffige Flitzer

Saitek RX150

Das „RX150" besticht vor allem durch sehr sportliches Design und eine komplexe Bauweise. So spart man viel Stellplatz

Mit dem formschönen schwarz-roten „RX150" steigt Saitek ins Konsolen-Renngeschehen ein.

Ausstattung: Zum Lenkrad gibt es ein Pedalset, ein Handbuch sowie ab Januar ein „Laptop-Stück". Das benötigst Du, um mit dem Rad Deine Runden ohne Tischunterlage zu drehen. Du setzt Dich dabei mit den Oberschenkeln auf die Flügel.

Installation: Das „RX 150" kannst Du mit oder ohne Batterien betreiben. Doch nur wenn zwei Batterien oder Akkus der Größe „C" (Baby-Zelle) in der Lenkradbasis stecken, funktioniert das Dual-Shock-Feedback. Das Fixieren an den Tisch erfolgt über eine Klemm/-Schraubvorrichtung. Sie erfüllt ihren Zweck zufrieden stellend.

Qualität: Das Lenkrad ist aus Vollplastik und sehr leicht. Dennoch liegt es gut in der Hand, zumal die Außenschicht leicht angeraut ist. Beim Fahren bietet es genug Widerstand.

Es hat sechs Knöpfe, zwei Schaltwippen sowie ein D-Pad. Sie übernehmen je nach Modus – digital, Dual Shock oder NegCon – unterschiedliche Funktionen. Die vier Knöpfe im Steg lassen sich gut treffen, zumal übereinander liegende Buttons verschieden beschichtet sind. Auch das Schalten mit den Wippen funktioniert gut. Lediglich die zwei im Lenkradkranz eingebetteten Knöpfe sind recht schmal und liegen etwas tief.

Enttäuschend ist nur das Pedalset. Der Neigungswinkel der kleinen Pedale ist sehr flach – der Fuß drückt sie mehr nieder als nach vorn, ein Trick, der das Wegrutschen bei heftigen Fußaktionen nur bedingt verhindern kann.

Fazit: Für 100 Mark bekommt man hier ein knuffiges Lenkradset. Einzige richtige Schwachstelle sind die Pedale.

PC | PS | N64 | DC | SP

RX150
Lenkrad mit Dual Shock und Pedalen

ca. 100 DM | Hersteller: Saitek

http://www.saitek.de

Ideal für alle, die ein kerniges Lenkrad in schickem Design zum Einsteigerpreis wollen

2

*Das **„Race 32/64 Shock2"** lässt sich wahlweise an Playstation oder Nintendo 64 anschließen und bietet Dual Shock*

Der vielseitige Raser

Guillemot Race 32/64 Shock2

Guillemot bietet mit dem „Race 32/64 Shock2" ein Lenkrad an, das sowohl an die Playstation als auch ans Nintendo 64 passt und zudem noch vibriert.

Ausstattung: Das Wheel wird zusammen mit einem Pedalset ausgeliefert. Eine spezielle Basis für Rasereien fernab vom Tisch brauchst Du nicht, denn der Lenkradsockel ist sowohl für Tisch- als auch für Bodeneinsatz ausgelegt.

Bei Playstation-Rennen sorgen zwei integrierte Motoren für das stilechte Rütteln unter den Händen. Betreibst Du das Guillemot-Wheel am Nintendo 64, kommt der Steckplatz fürs Shock-Pack zum Einsatz. Das notwendige Dual-Speed-Vibration-Kit ist im Lieferumfang enthalten.

Installation: Lenkradhöhe und Neigungswinkel kannst Du bei diesem Modell stufenweise einstellen. Die Befestigung am Tisch erfolgt über zwei riesige (handtellergroße) Saugnäpfe, die ihren Zweck ganz gut erfüllen.

Qualität: Die Pistenergebnisse des „Race 32/64 Shock2" sind gemischt. Für das Rad sprechen die gut platzierten Knöpfe, die Du ganz schnell blind greifen kannst. Auch Leute mit größeren Händen haben keine Schwierigkeiten. Ebenfalls gelungen sind die Schaltwippen. Obwohl aus Vollplastik, vermitteln sie einen robusten Eindruck.

Getrübt wird dieser insgesamt gute Gesamteindruck nur durch eine etwas schwammig geratene Lenkung. Das Rad schnellt auch zu langsam in die Grundausrichtung zurück. So kann es im Eifer des Renngefechts zu Übersteuerungen führen, durch die Du wertvolle Sekunden verlieren kannst.

Fazit: Das „Race 32/64 Shock2" von Guillemot eignet sich eher für geübte Fahrer mit viel Fingerspitzengefühl.

PC | PS | N64 | DC | SP

Race 32/64 Shock2
Lenkrad mit Dual Shock

ca. 120 DM | Hersteller: Guillemot

http://www.guillemot.de

Ein ordentliches Lenkrad für zwei Konsolen. Die Steuerung ist etwas für geübte Fahrer

2

*Zehn Action-Knöpfe und ein digitales Steuerkreuz machen aus dem **„Concept4Racing"** ein sehr flexibles Lenkrad für fast jede Spielsituation*

Der geländegängige Schüttler

Interact Concept4Racing

Das System „Concept4-Racing" von Interact gibt es fürs Nintendo 64, die Playstation und bald auch fürs Sega Dreamcast.

Ausstattung: In der Packung stecken Lenkrad, Pedaleinheit und ein Netzteil. Du kannst zwischen interner (Playstation) und externer Stromversorgung wählen. Die externe verstärkt den Vibrations-Effekt.

Installation: Der Anschluss geht ruckzuck von der Hand. Man kann den Neigungswinkel des Rades und die Höhe der Lenksäule frei einstellen. Auch der Lenkwiderstand lässt sich variieren. Das Wheel wird mit Schnellklemmen an der Tischplatte befestigt. Alternativ kannst Du Deine Oberschenkel auf eine hierfür vorgesehene Auflage parken und das Rad auf diese Weise stabilisieren. Das funktioniert am besten auf einem harten Stuhl.

Qualität: Das „Concept4Racing" ist sehr flexibel: Rechts und links findest Du eine Fingertipp-Rennschaltung. Dazu gibt es zehn Action-Knöpfe, die sich leicht erreichen lassen, sowie ein digitales Steuerkreuz.

Die Knöpfe können individuell belegt werden. Einziger Haken: Das Lenkrad behält diese Informationen zwar bei ausgeschalteter Konsole, doch nur, solange man bei einem Spiel bleibt. Wer gerne zwischen Spielen hin- und herspringt, muss leider die Einstellung immer wieder neu treffen.

Doch abgesehen davon gibt es nichts zu bemängeln: Die Lenkung ist präzise, die gummierte Griff-Fläche ermöglicht festen Halt, und das Pedalset ist schön groß und bietet damit genug Spiel für fein dosierte Fußarbeit.

Fazit: Ein gut designtes und solides Dual-Force-Wheel. Die Flexibilität beim Spiel macht die kleinen Mankos wett.

PC | PS | N64 | DC | SP

Concept4Racing
Rumble-Lenkrad mit Pedalen

ca. 180 DM | Hersteller: Interact

http://www.interact-europe.de

Stabiles, programmierbares Dual-Force-Lenkrad mit einem ordentlichen Pedalset

1

*Das **„Sidewinder Precision"** verbindet beste Verarbeitung und hohen Fahrgenuss. Anders als sein großer Bruder besitzt es jedoch keine Force-Feedback-Funktion*

Der solide Bolide

Microsoft Sidewinder Precision

Das „Sidewinder Precision" steht für bewährte Microsoft-Qualität, nur ohne Force Feedback.

Ausstattung: Im Paket liegen Lenkrad und Pedaleinheit sowie eine ausführliche Anleitung. Am Tisch befestigt man das Rad über eine einzelne Schraube und eine Spannvorrichtung. Der Erfolg dieser Arretierung ist sehr gut: Auch bei wilden Manövern hält die Konstruktion.

Installation: Achtung, das „Sidewinder Precision" schließt man nur per USB (Universal Serial Bus) an den PC an. Der Vorteil: Installation und Einbindung in Windows sind vollkommen problemlos. Lenkrad einstecken, Treiber installieren, los geht es. Ein Neustart des PC oder Kalibrieren entfällt.

Qualität: Der Unterschied zum großen Bruder mit Force Feedback ist durch die fehlende Gummi-Ummantelung fühlbar. Dennoch überzeugt das Gerät durch eine sehr präzise Steuerung und einen angenehmen Lenkwiderstand. Eine Lenkkerbe in der Mittelstellung sorgt dafür, dass das Lenkrad kraftvoll zurückschwingt, wenn Du es loslässt; das konnte der große Bruder noch nicht.

Auf der Radnabe befinden sich insgesamt sechs Knöpfe und zwei Kippschalter, die sich leicht mit Finger und Daumen bedienen lassen. Über die mitgelieferte Software kann man ihnen die gewünschten Funktionen zuordnen. Auch über die Pedale lässt sich nicht viel Kritikwürdiges äußern: Auf glatten Flächen sind sie nicht immer rutschfest, Gas- und Bremshebel lassen sich aber gut dosieren.

Fazit: Für 180 Mark bekommt man ein solides Lenkrad mit Pedalen, das ausreichend Knöpfe und Wippen hat. USB macht die Installation leicht.

PC | PS | N64 | DC | USB

Sidewinder Precision
USB-Lenkrad mit Pedalen

ca. 180 DM | Hersteller: Microsoft

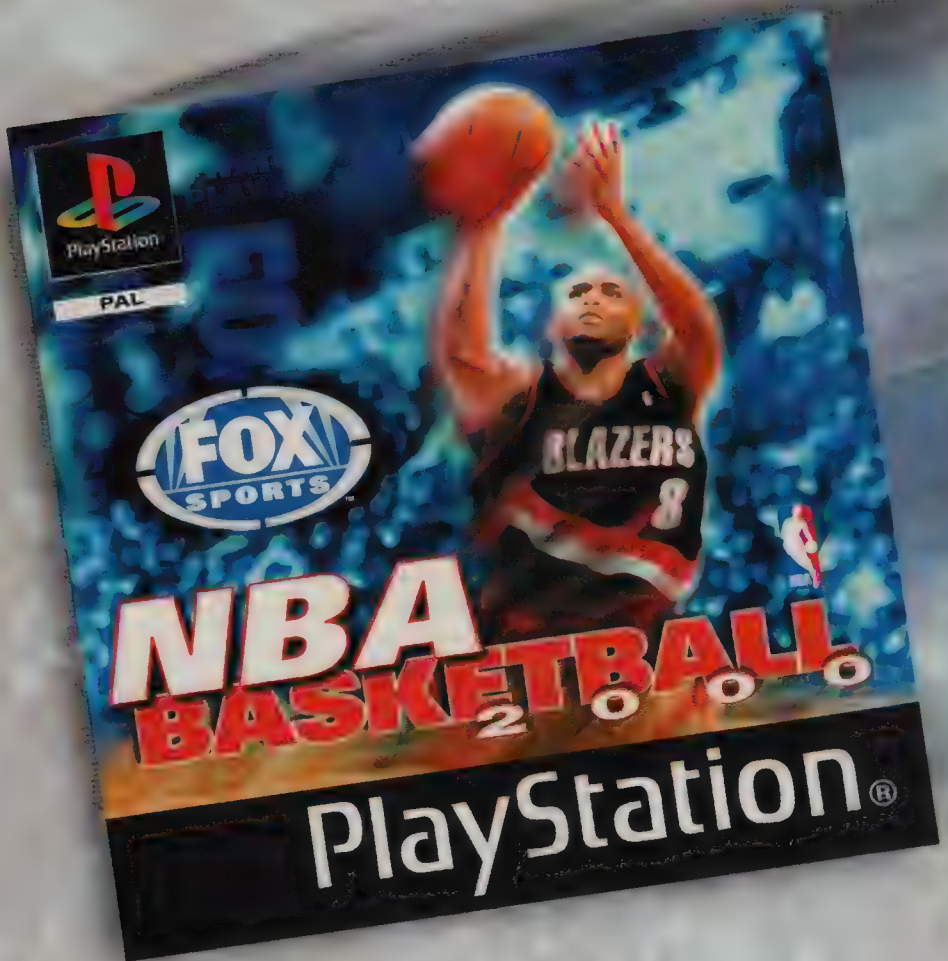
http://www.microsoft.de

Cleveres Design und präzises Fahrverhalten lassen kleine Mankos schnell vergessen

1

Symbole für die jeweiligen Anschlüsse:
SP Standard-Port der Konsole GP Gameport des PC USB USB (Universelle Serielle Schnittstelle)

BASKETBALL SO LIVE WIE NOCH NIE!



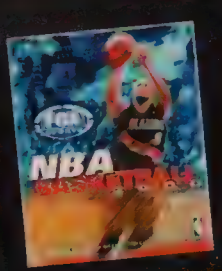
Professionelle Sofortwiederholungen

Unglaublich viele verschiedene Dunks

Stehen Sie als NBA-Profi im Rampenlicht der FOX-Übertragungen

SPORTS GAMES FOR SPORTS FANS™

foxsportsgames.com
Hier erhalten Sie weitere Infos, Screenshots und Downloads.



Auch für Windows® 95/98

PC CD-ROM Windows® 95/98

nba.com

FOX SPORTS INTERACTIVE™

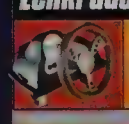
© 1999 Twentieth Century Fox Film Corporation. Alle Rechte vorbehalten. "Fox", "Fox Sports", "Fox Sports Net", "Go-to-Guy", "Fox Sports Interactive", "Fox Interactive", "Twentieth Century Fox" und die zugehörigen Logos sind Warenzeichen und Eigentum der Twentieth Century Fox Film Corporation. NBA und einzelne NBA-Team-Attribute, die in diesem Produkt verwendet werden, sind eingetragene Warenzeichen und urheberrechtlich geschützte Entwürfe bzw. geistiges Eigentum anderer Art. Sie sind ausschließlich Eigentum von NBA Properties, Inc. und der jeweiligen Mitgliedsteams und dürfen nur mit vorheriger schriftlicher Genehmigung durch NBA Properties, Inc. ganz oder teilweise verwendet werden. © 1999 NBA Properties, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Windows und die Windows-Logos sind eingetragene Warenzeichen bzw. Warenzeichen der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern. Lizenziert von Sony Computer Entertainment America zur Verwendung auf der PlayStation-Konsole. PlayStation und die PlayStation-Logos sind eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc.

Aktuelle Lenkräder für alle Systeme

	Note	Gerät	Hersteller/ Anbieter	System	Preis (ca.)	Beschreibung
Mini-Lenkräder						
	1	Nitra Racer/ Nitra Racer 64	Interact	PC, Playstation, Nintendo 64	60 DM	Den etwas angestaubten Controller gibt es gleich dreimal: Das N64-Modell unterstützt Memory Card und Rumble-Pak, bei den Modellen für PC und Playstation fehlt Force Feedback. Das Fahrverhalten ist gut, das kleine Rad reagiert aber sehr sensibel.
	1	FX Racing Wheel	Interact	PC	100 DM	Dieser Force-Feedback-Mini ist eine günstige Alternative zum wuchtigen Lenkrad, er ist angenehm griffig. Die Tasten lassen sich frei belegen. Die Spurgenauigkeit ist bemerkenswert. *(Test siehe Seite 120)*
	2	TopDrive Reactor	Logic3	Playstation, Nintendo 64	100 DM	Der „TopDrive Reactor" von Logic3 ist mit Abstand das wuchtigste und größte Mini-Lenkrad auf dem Markt. Das kleine Gerät lässt sich gut drehen und bietet spürbaren Widerstand. Die Feuerknöpfe sind teilweise etwas schwer zu erreichen.
Lenkräder bis 125 DM						
	1	TopDrive GTO	Logic3	Playstation	70 DM	Das „TopDrive GTO" braucht nur sehr wenig Platz. Dennoch bietet das Lenkrad recht viel Fahrspaß und Komfort. Es lässt sich analog oder digital nutzen. Das kleine Lenkrad bietet straffe Lenkung. Achtung: ohne Pedale. *(Test siehe Seite 120)*
	2	Race Compact 32/64	Guillemot	Playstation, Nintendo 64	90 DM	Ein ordentlich verarbeiteter, nicht mehr ganz taufrischer Controller, der allerdings günstig erhältlich ist. Die praktischen „Flügel"-Tasten helfen beim schnellen Schalten.
	2	TopDrive Sprinter	Logic3	Playstation	90 DM	Neu in der „TopDrive"-Familie ist der Sprinter. Die Grundlage des Dual-Shock-Lenkrads eignet sich für Schoß- und Schreibtischspiel. Integriert sind Acht-Wege-Kreuz, Gas-, Brems- und Schaltwippe sowie drei frei belegbare Knöpfe. Mit Pedalen.
	2	Nascar/Formula Charger	Thrustmaster	PC	100 DM	Ein Lenkrad mit gutem Namen und ordentlicher Grundausstattung: vier Knöpfe auf der Radnabe zum Schalten beziehungsweise zum frei Belegen, zwei Hebel dahinter zum Gasgeben und Bremsen. Das Fahrverhalten ist klasse, aber das Material wirkt sehr billig.
	2	RX150	Saitek	Playstation, Nintendo 64	100 DM	Das Sport-Lenkrad liegt gut in der Hand und bietet individuell einstellbares Dual-Shock-Feedback und genug frei einstellbare Feuerknöpfe. Ab Januar wird das Lenkrad mit „Flügeln" ausgeliefert, so ist man beim Spielen unabhängig vom Tisch. Mit Pedalen. *(Test siehe Seite 120)*
	1	Monte Carlo	Fanatec	PC	110 DM	Dieses Lenkrad ist solide Wertarbeit und zudem preiswert. Es ist robust und hat einen festen Stand dank Saugnäpfen und Schraubbefestigung. Gasgeben und Bremsen erfolgt auch hier über Handhebel. Die vier Knöpfe vorne kann man frei belegen.
	2	R100	Saitek	PC	110 DM	Das „R100" von Saitek ist ein wahres Platzsparwunder. Trotz kleinstem Gehäuse kann das Sportlenkrad sehr fest und stabil am Tisch befestigt werden. Es verfügt über zwei Schaltwippen und zwei Feuerknöpfe. Die mitgelieferten Pedale sind etwas zu klein geraten.
	1	Andretti Wheel	Mad Catz	PC	120 DM	Andretti hat diesem Lenkrad mehr als nur den Namen verpasst: Es ist griffig, die vier Knöpfe sind leicht zu bedienen, die Befestigung ist einfach, aber überzeugend. Einziger Haken: Die Belegung der Knöpfe muss im Spiel stattfinden, ein Utility gibt es nicht. Mit Metall-Pedalen.
	2	Race 32/64 Shock2	Guillemot	Playstation, Nintendo 64	120 DM	Das Lenkrad kann man wahlweise als Tisch- oder Boden-Controller einsetzen. Die Knöpfe sind gut erreichbar. Dennoch eignet sich das Lenkrad nur für geübte Fahrer, da es nicht schnell und eindeutig in Mittelposition zurückgestellt wird. Mit Pedalen. *(Test siehe Seite 121)*
	2	Nascar/Formular Sprint	Thrustmaster	PC	120 DM	Das kompakte Lenkrad ist klasse verarbeitet, die Steuerung erfolgt punktgenau. Mit im Paket sind Pedale, aber leider keine besonders guten. Das Gerät eignet sich deshalb eher für Piloten, die mit vier programmierbaren Knöpfen und zwei Schaltwippen ihre Runden drehen.
	3	Dreamcast Lenkrad	Sega	Dreamcast	125 DM	Das erste Lenkrad fürs Dreamcast kommt von Hersteller Sega selbst. Es ist leider zu leicht geraten und lässt sich außerdem nicht wirklich am Tisch befestigen. Auch Force Feedback sucht man hier vergebens.
	–	MC2 Racing Wheel	Mad Catz	Dreamcast	noch offen	Für Dezember hat Mad Catz dieses Lenkrad fürs Dreamcast für den US-Markt angekündigt (Nettopreis: rund 50 Dollar). Eine Auslieferung in Europa ist geplant. Das Wheel versteht sich auf Force Feedback, hat einen Virtual-Memory-Steckplatz, und Pedale sind auch mit dabei.

Alle Angaben ohne Gewähr

Aktuelle Lenkräder für alle Systeme

	Note	Gerät	Hersteller/ Anbieter	System	Preis (ca.)	Beschreibung
Lenkräder bis 200 DM						
	2	Rallye	Fanatec	Playstation	130 DM	Hebel rechts und links hinterm Lenkrad sorgen bei diesem Modell fürs Gasgeben und Bremsen. Bei NegCon-unterstützenden Spielen zeigt sich das robuste Lenkrad von seiner besten Seite. Bei allen anderen Spielen reagiert es dagegen gerne übersensibel.
	2	V3 Racing Wheel	Fanatec	PC, Playstation, Nintendo 64	140 DM	Das „V3" ist sowohl für den Tisch- als auch den Schoßeinsatz geeignet. Höhe und Neigungswinkel lassen sich verändern, ebenso der Lenkwiderstand. Über die integrierten Knöpfe kann man im Playstation- oder N64-Modell alle Gamepad-Funktionen erreichen. Mit Pedalen.
	2	Le Mans	Interact	PC	150 DM	Das Gehäuse ist robust gearbeitet, das Lenkrad zwar klein, aber rutschfest. Der Schalthebel wechselt hör- und fühlbar in den nächsten Gang. Allein die Pedale sind etwas zu flach geraten.
	2	Speedster	Fanatec	Playstation	175 DM	Ein stabiles Lenkrad mit einem guten Schalthebel. Fanatecs „Speedster" eignet sich – ebenso wie „Rallye" (s.o.) – vor allem für Spiele, die den NegCon-Standard unterstützen. Mit Pedalen.
	1	Concept 4 Racing	Interact	Playstation, Nintendo 64, Dreamcast	180 DM	Ein gut designtes, solides Dual-Force-Lenkrad mit Pedalen. Das Playstation-Modell besitzt zwei Schaltwippen und insgesamt zehn programmierbare Knöpfe sowie ein digitales Steuerkreuz – das macht dieses Modell sehr flexibel. *(Test siehe Seite 121)*
	1	Nascar/Formula Super Sport	Thrustmaster	PC	180 DM	Hier gibt es nichts zu meckern: Das Vollgummirad ist griffig, die zwei Schaltwippen wirken stabil, und die vier Knöpfe bedient man schnell blind. Auch das Pedalset überzeugt: Es ist schwer und reagiert präzise. Höchstens Arcade-Spieler könnten sich mehr Knöpfe wünschen.
	1	Wingman Formula	Logitech	PC	180 DM	Dieses Vollgummirad ist der kleine Bruder des Logitech-Force-Feedback-Modells. Die vier Knöpfe sind gut platziert. Das Lenken geht präzise und sanft von der Hand. Den Pedalen wurde eine große rutschfeste Auflage spendiert, Gas- und Bremshebel sind aber sehr klein.
	1	Sidewinder Precision	Microsoft	PC	180 DM	Ein solide verarbeitetes Lenkrad. Die sechs Knöpfe und zwei Kippschalter auf der Radnabe lassen sich gut bedienen. Dank USB-Anschluss ist die Installation einfach. Mit Pedalen. *(Test siehe Seite 121)*
Lenkräder bis 400 DM						
	1	Force RS Racing System	Act Labs	Alle Systeme	250 DM	Ein griffiges Lenkrad, das Du durch Auswechseln der „RS-Engine" an alle Konsolen oder am PC anstöpseln kannst. Mit Pedalen. Einen Schaltknüppel gibt es als Zubehör. *(siehe Kasten auf Seite 119)*
	3	Force Feedback Race Master	Trust	PC	250 DM	Sechs Knöpfe auf dem Lenkrad und ein Schalthebel zeichnen den „Race Master" aus. Der offene Radkranz eignet sich jedoch nicht für Rennfahrer, die gerne umgreifen. Das Force Feedback überzeugt, die Stabilität nicht so sehr. Gibt es mit Pedalen zu kaufen.
	2	Race Leader Force Feedback	Guillemot	PC	280 DM	Das „Race Leader" bietet ein Dutzend programmierbare Knöpfe und eine Schaltwippe. Die Force-Feedback-Effekte sind gut. Lediglich die Verarbeitung wirkt etwas klapprig. Mit Pedalen.
	1	R4 Force	Saitek	PC	300 DM	Eine Klammer mit Schnell-Lösesystem betoniert das „R4" an den Tisch. Das Force Feedback ist sehr gut, den Widerstand bei Gas- und Bremspedal kannst Du einstellen. Die vier Knöpfe und zwei Schaltwippen sind allerdings nicht gerade üppig.
	2	Sidewinder Force Feedback	Microsoft	PC	300 DM	Sechs Knöpfe vorne und zwei hinten hat dieser Klassiker zu bieten. Schaltwippen fehlen. An den Force-Feedback-Effekten gibt es nichts auszusetzen, und die Pedale lassen sich schön treten.
	1	Nascar/Formula Force GT	Thrustmaster	PC	330 DM	Der Primus in seiner Klasse heißt „Force GT". Das Vollgummirad ist mit vier Knöpfen, zwei Schaltwippen und einem Schalthebel ordentlich bestückt. Das Force Feedback sorgt für echtes Fahrgefühl. Die Pedale weisen unterschiedlichen Widerstand auf.
	2	Wingman Formula Force	Logitech	PC	400 DM	Dieses Rad bringt hitzige Farbe ins Spiel und braucht wenig Platz. Die Stabilität ist gut, ebenso das Force Feedback. Die Ausstattung ist knapp: vier Knöpfe, zwei Schaltwippen. Mit Pedalen.

Alle Angaben ohne Gewähr

Besuchen Sie uns auch im Internet: http://www.expert.org

expert

Preiswert und kompetent!

PlayStation

600mal in Deutschland, 3000mal in Europa.

Action Man

- Teste den coolen Genre-Mix aus Action, Racing u. Action-Adventure!

DM 79.- / €40.39

Die 24 Stunden von Le Mans

- Stell' Dich den Anforderungen des härtesten Ausdauer-Rennens der Welt!

DM 89.- / €45.50

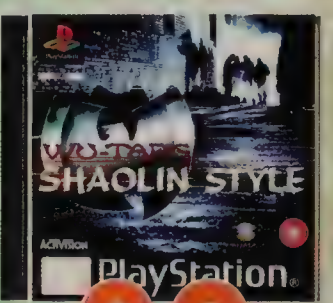
Demolition Racer

- Lass' es krachen: Mit acht turbostarke Racing Cars, dramatische Überholmanöver und spektakulären Crashs!

DM 89.- / €45.50

Wu-Tang Shaolin Style

- Lass' Dich herausfordern von Wu-Tang Shaolin Style, als einer von 9 Kämpfern nach alter Tradition durch 36 Kammern der Fertigkeiten des Kampfsports zu kämpfen!



DM 89.- / €45.50

KEEP COOL!

TYPISCH EXPERT

Tomb Raider IV
The Last Revelation

- Sei dabei, wenn sich Lara in Ägypten in ein neues Abenteuer stürzt!
- Kämpfe in unterirdischen Tempelanlagen gegen Skelette und Monster, bewältige gewagte Sprünge, schnelle Salti und anstrengende Kletterpartien!

DM 89.- / €45.50

Grand Theft Auto 2

Bewähre Dich in der Fortsetzung des preisgekrönten Action-Hits gegen Gangmitglieder und gleichzeitig gegen Polizei, FBI und die Army!

DM 89.- / €45.50

Asterix u. Obelix gegen Caesar

- Treffe die lustigen Helden des gleichnamigen Kinohits und erlebe die Szenen interaktiv!

DM 99.- / €50.62

Wichtiger Hinweis: Durch zentralen Einkauf und rationelle Lagerhaltung sorgen wir für günstige Preise. Sollte ein Gerät nicht verfügbar sein, beschaffen wir es Ihnen kurzfristig.

Sonne, Palmen, Prozessoren: In diesen Hallen werden alljährlich die neusten Trends gezeigt

Zahlreiche Live-Shows und Gewinnspiele sorgten für Abwechslung

Highlights von

Die US-Computermesse Comdex stand ganz im Zeichen des kommenden Jahrtausends. Über 2000 Aussteller aus aller Welt boten einen ersten Blick auf ihre neusten Produkte.

Die Spielerstadt Las Vegas in der Wüste von Nevada, USA, zieht Cowboys und Glücksritter an – und Computerfachleute. Mitte November '99 fand dort wie jedes Jahr die Comdex statt. Auf dieser Fachmesse stellten vor allem amerikanische und asiatische Unternehmen und Erfinder ihre Neuheiten vor.

Das wohl wichtigste Thema war das **Internet**. Die Mehrzahl der rund 2000 Aussteller präsentierte Hard- und Software, die das Internet schneller und vor allem noch komfortabler benutzbar machen. Dieses Spektrum reicht von winzigen, leistungsstarken MP3-Playern mit neuen Speichermedien und MPEG-4-Kameras bis hin zu Bildtelefonen und Webcams. Nicht zu vergessen Tonaufnahmegeräte, mit denen man auf Knopfdruck Bilder und Sprache per Mail übers Netz schicken kann.

Zweites Hauptthema: die Weiterentwicklung der **digitalen Fotografie**. Neben immer preisgünstigeren und zugleich leistungsstärkeren Kameras für Privatkunden wurden auch absolute Top-Kameras aus der Profi-Ecke gezeigt. Regisseur George Lucas („Star Wars") etwa, Stargast bei Sony, schwört auf diese Technik – er teilte den Messebesuchern mit, dass er künftig nur noch digitale Filme machen möchte.

Auch der Privatanwender soll am PC noch mehr Spaß haben. Dafür sorgen künftig **Zubehör-Geräte** wie Lautsprecher, Drucker und Scanner in allen möglichen Farben und Formen sowie extravagante **Computergehäuse** aus den unterschiedlichsten Materialien – etwa Stahl, Glas und Plüsch.

Da viele der asiatischen Aussteller (vor allem aus China und Taiwan) noch Vertriebspartner für Europa suchen, wird man in Deutschland auf die neue Farbenpracht aber leider wohl bis zum nächsten Sommer warten müssen.

MP3-PLAYER ZEIGEN FARBE

Rund 13 Stunden Musik spielt der **Diamond Rio 500** mit einer AA-Batterie ab. Das neue Modell hat 64 MByte internen Speicher. Den MP3-Player gibt es in diversen Farben. Die Verbindung zum PC klappt nur über USB.
Preis: *ca. 270 Dollar (USA), ca. 650 Mark (D)*
Kommt: *seit Dezember '99 auf dem Markt (USA, D)*

BILDTELEFON DAHEIM

Ein vier Zoll großes TFT-Display beherrscht das **Videophone** von LG Electronics. Das Bildtelefon wird in die Standard-Telefonbuchse gesteckt. Alle 3 Sekunden verschickt es neben der Stimme ein JPEG-Bild des Telefonierenden oder ein Foto.
Preis: *ca. 400 Dollar (USA)*
Kommt: *Frühjahr 2000 (USA); noch offen (D)*

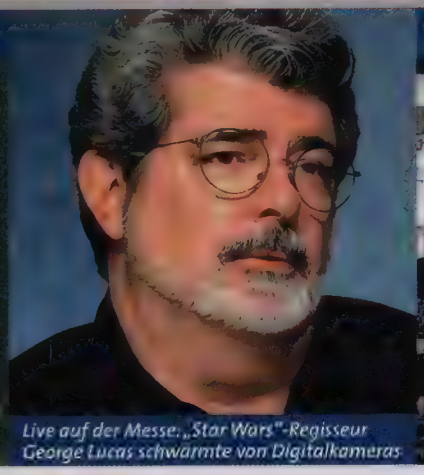
VIDEO FÜRS INTERNET

Sharp stellte eine Kamera vor, die Internet-fähiges Video erzeugt: die **VN-EZ1U Internet ViewCam.** Die direkt im MPEG4-Format komprimierten digitalen Clips werden per PC als E-Mail verschickt oder im Internet jedermann zugänglich gemacht.
Preis: *knapp 700 Dollar (USA)*
Kommt: *Frühjahr 2000 (USA, D)*

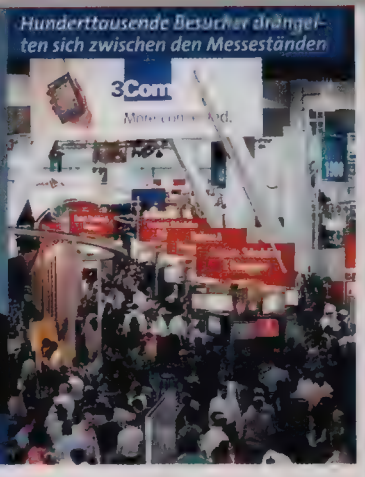
DIGITALER WALKMAN

Der **Memory Stick Walkman NW-MS7** von Sony bietet beste digitale Musikqualität. Auf den Memory Stick passen 80 Minuten Musik im MP3-Format – er lässt sich aber auch als Speichermedium für digitale Kameras nutzen. **Preis:** *ca. 1000 Mark (D)*
Kommt: *Januar 2000 (USA), März 2000 (D)*

Ständig belagert waren die kostenlosen Internet-Zugänge im Foyer



Live auf der Messe: „Star Wars"-Regisseur George Lucas schwärmte von Digitalkameras



Hunderttausende Besucher drängelten sich zwischen den Messeständen

der Comdex

DIE TELEFON-MAUS

Der taiwanische Hersteller Paxphil zeigte den Prototypen seiner **Speakerphone Mouse**. Rechts und links sind Mini-Lautsprecher und Mikrofon integriert. Zwölf Tasten auf dem Mausrücken erlauben ein schnelles Tippen der Telefonnummer.

Preis: *noch offen*
Kommt: *noch offen (USA, D)*

NOCH MEHR GRAFIK-POWER

3dfx zeigte erstmals die neuen Kartengenerationen **Voodoo4** und **Voodoo5**. Die Voodoo5 6000 AGP ist mit vier VSA-100-Grafikchips (je 32 MB) und 128 MB Arbeitsspeicher ausgerüstet.

Preis: *ca. 600 Dollar*
Kommt: *Frühjahr 2000 (USA), Sommer 2000 (D)*

TELEFON AM GELENK

Mit dem **Watch Phone** gelangt das erste Uhren-Telefon von Samsung auf den Markt. Das Gerät bietet 60 Stunden Standby-Zeit und wird durch Sprache aktiviert. Das kleine LC-Display hilft beim Navigieren durch die Menüs.

Preis: *ca. 2000 Mark*
Kommt: *Ende 2000 (USA, D)*

E-MAILS MIT TON

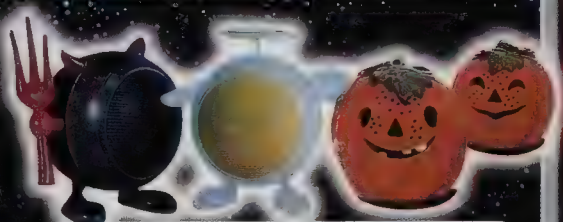
Mit dem **VoicePod** von Altec Lansing peppt man E-Mails mit Sprache auf: Auf Knopfdruck nimmt das USB-Gerät Ton auf, speichert ihn als Wav-Datei und baut ihn im Text ein.

Preis: *ca. 100 Dollar*
Kommt: *Frühjahr 2000 (USA, D)*

MOBILER SPEICHER

Viel Speicher auf sehr wenig Raum bietet Iomegas **Clik! PC-Karten-Laufwerk**. Es wird an der parallelen Schnittstelle des Rechners angeschlossen. 40-MB-Speicherkarten gibt es für nur 10 Dollar. Sie passen auch in jeden PC-Card-Slot.

Preis (Laufwerk): *ca. 200 Dollar (USA)*
Kommt: *Januar 2000 (USA, D)*



VIELE BUNTE MUCKE-MACHER

Da macht Musik Spaß: Teufel und Engel sind von Eupa Tech, Taiwan. Die Lautsprecher bieten 160 Watt maximale Musikleistung. Die Kürbisse stammen von Branch Company Office. **Preis:** *ca. 30 Dollar*
Kommt: *Frühjahr 2000 (USA); ungewiss (D)*

Text: Ulrike Goreßen · Fotos: Cinetext (1), Bavaria Bildagentur (1)

12 Millionen Mark Schulden.
2.000 Zuschauer im Schnitt.
Und der Trainer will aussteigen.

Aber mit dem kicker FUSSBALLmanager kriegen Sie das wieder hin.

Sie sind Manager und Trainer Ihres Lieblingsclubs • ***für Einsteiger und Profis*** • mehr als 10.000 Spieler • über 500 Vereine • 8 deutsche Ligen plus Europaliga • alle bekannten Wettbewerbe • mit England, Spanien, Italien, Frankreich, Österreich, Schweiz, Niederlande, Türkei • bis zu 12 Mitspieler • Spielspaß pur • ***tausende aufbereitete Statistiken*** • geringe Hardwareanforderungen • leicht zu bedienen • komfortable Benutzeroberfläche • ***enorme Spieltiefe*** • mit leistungsfähigem Editor • eigene Wappen, Passbilder & Spielerfotos einbaubar • 8 Assistenten nehmen auf Wunsch Aufgaben ab • 3-stufiges Hilfesystem mit Sprachausgabe • ***Ausgabe umfangreicher Serien*** • mit Jugendarbeit, Ärzten, erweitertem Stadion uvm. • in Zusammenarbeit mit dem Kicker-Magazin entstanden • aus 30jähriger Programmiererfahrung erschaffen • ***LIVE-BERECHNUNG der Spielszenen*** • ***bis zu 4 Live-Spiele gleichzeitig*** • variable Spieldauer • ***direkter Eingriff in Spielgeschehen möglich*** • spezielle Missionen • 10 mitgelieferte Liga-Konfigurationen • Netzwerkmodus inklusive •

DIE FACHPRESSE IST BEGEISTERT – SIE WERDEN ES AUCH SEIN!

„Das derzeit beste Spiel im Genre"
(PC Joker 11/99)

„Cooler als die Bundesliga"
(Power Play 11/99)

„Loslegen und nicht mehr aufhören können"
(PC Games 11/99)

„Klassenbester"
(GameStar 11/99)

Spiel des Jahres 1999

www.heart-line.de

089/85795120
ECD425002K

heart-line
SOFTWARE MIT HERZ

schnäppchen Liste

Im Vergleich zur vorigen Ausgabe der SCREENFUN sind die Preise:
- gleich geblieben
- gefallen
- gestiegen
- Neues Produkt in der Tabelle

Hier findet Ihr gute und günstige Hardware (Stand Mitte Nov.)

PC-KOMPLETTSYSTEME

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteiger	1408 Mark	PC ohne Monitor, Intel Celeron 400, 64 MB RAM, 15,2-GB-HDD, 32-MB-AGP-Grafikkarte, DVD-ROM, Soundblaster	Siewert und Kau
Mittelklasse	1728 Mark	PC ohne Monitor, Pentium III 550, 64 MB RAM, 15,2-GB-HDD, 32-MB-AGP-Grafikkarte, DVD-ROM, Soundblaster	Siewert und Kau
Spitzenklasse	2778 Mark	PC ohne Monitor, Pentium III 600, 64 MB RAM, 15,2-GB-HDD, 32-MB-AGP-Grafikkarte, DVD-ROM, Soundblaster	Siewert und Kau

SOUNDKARTEN

Test in Heft 2/99

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteiger	45 Mark	Creative Labs 128, 16 Bit, 2 Speaker	Mix Computer
Mittelklasse	319 Mark	Creative Labs Soundblaster Live!	CP GmbH
Spitzenklasse	525 Mark	Guillemot Maxi Studio ISIS	CP GmbH

PROZESSOREN

	Preis	Anbieter
Intel Celeron 466 MHz	239 Mark	Midicom
Intel Pentium III 500 MHz	489 Mark	CP GmbH
AMD Athlon 550	815 Mark	Midicom
Intel Pentium III 600	1390 Mark	Midicom

SONY PLAYSTATION

	Preis	Anbieter
Playstation-Konsole plus Dual Shock	239 Mark	Saturn Hansa
Ferrari-Lenkrad „Shock2" mit Pedale	119 Mark	Theo Kranz Versand
Memory Card 8 MB	69 Mark	Fair Play
Joypad-Verlängerung	8 Mark	Fair Play

NINTENDO 64

	Preis	Anbieter
Nintendo-64-Konsole	239 Mark	Freak's Show
Joypad SV362 Shark	60 Mark	Freak's Show
Memory Card 8 MB	60 Mark	Freak's Show
Logic3-Lenkrad „3 in 1"	90 Mark	Freak's Show

SEGA DREAMCAST

	Preis	Anbieter
Dreamcast – Grundgerät	489 Mark	Fairplay
Sega Control Pad	55 Mark	Fairplay
Sega Memory Card	75 Mark	Fairplay
Sega Arcade Stick	85 Mark	Fairplay

MOTHERBOARDS

	Preis	Beispiel	Anbieter
Standardklasse (Sockel 7 / AMD K6)	179 Mark	DFI K6-XV3+	CP GmbH
Standardklasse (Slot 1 / Pentium III)	349 Mark	Asus P2B-L ATX mit 440-BX-Chipset	CP GmbH
Standardklasse (Slot A / AMD Athlon)	345 Mark	FIC SD11	CP GmbH

GRAFIK-KARTEN

Test in Heft 6/99

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteiger (3D-Beschleuniger)	199 Mark	STB Voodoo3 2000 Bulk, 16 MB	CP GmbH
Spielerkarte (3D-Bescheuniger)	389 Mark	Creative 3D Blaster Ultra, 32 MB	CP GmbH
Spitzenklasse (3D-Beschleuniger mit TV-Out)	589 Mark	Guillemot Maxigamer Prophet 32 MB	CP GmbH

CD-ROM-LAUFWERKE

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteiger	75 Mark	Liteon 40-fach	IT-Media
Mittelklasse	95 Mark	Liteon 48-fach	IT-Media
Spitzenklasse	109 Mark	Asus CD-S500 50-fach	IT-Media

MONITORE

	Preis	Beispiel	Anbieter
15 Zoll (70 kHz, TCO 99)	293 Mark	Belinea 102020	Cattronic
17 Zoll (70 kHz, TCO 99)	437 Mark	Belinea 103015	Cattronic
19 Zoll (95 kHz, TCO 99)	749 Mark	Belinea 106020	IT-Media

TINTENSTRAHL-DRUCKER

Test in Heft 9/99

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteiger	249 Mark	Canon BJC 250	IT-Media
Mittelklasse	419 Mark	Epson Stylus Color 740	Midicom
Spitzenkl. (DIN A3, 1440 dpi)	669 Mark	HP Deskjet 1120C	Midicom

Anbieter-Nachweis

Cattronic · Johann-Clanze-Straße 28 b + c · 81369 München · Tel.: (089) 74 35 32 30 · Fax: (089) 74 35 32 50
CP GmbH · Kirschberg 25-27 · 64347 Grießheim · Tel.: (01805) 60 06 06 · Fax: (06155) 60 06 16
Fairplay (BauConTec) · Lindener Straße 15 · 38300 Wolfenbüttel · Tel.: (5331) 995 90 · Fax: (5331) 995 99
Freak's Show · Alfred-Krupp-Straße 24 · 48291 Telgte · Tel.: (02504) 93 30 33 · Fax: (02504) 93 30 99
IT-Media · Kiesweg 18 · 35396 Gießen · Tel.: (0641) 565 55 55 · Fax: (0641) 565 55 20
Midicom · Oberdorfstraße 21 · 68542 Heddesheim · Tel.: (06203) 49 04 20 · Fax: (06203) 49 04 88
Mix Computerversand · Sonnenstraße 3 · 35390 Gießen · Tel.: (06403) 70 28 70 · Fax: (06403) 70 28 80
Saturn Hansa · Wankelstraße 5 · 85053 Ingolstadt · Tel.: (0841) 63 40 · Fax: (0841) 619 95
Siewert und Kau · Walter-Gropius-Straße 12a · 50126 Bergheim · Tel.: (02271) 76 33 00 · Fax: (02271) 76 33 280
Theo Kranz Versand · Juliuspromenade 11 · 97070 Würzburg · Tel.: (0180) 521 18 44 · Fax: (0931) 57 16 02

Alle Angaben ohne Gewähr. Wenn Ihr noch günstigere Produkte findet, dann schreibt uns!

Text: Ulrike Goreßen

Das Schnäppchen des Monats

Wer viel Spielspaß für sehr wenig Geld haben will, sollte sich einmal das neue „Action Pad P120" von Saitek ansehen. Das Pad bietet vier gut reagierende Feuerknöpfe und zwei Trigger. Es eignet sich für mittlere und große Hände.

Das Extra: Auf die 8-Wege-Richtungssteuerung lässt sich ein kleiner Joystick stecken, der in einem Stauraum in der Padmitte untergebracht ist.

Fazit: Das PC-Gamepad für den Gameport bietet griffiges Design und gutes Handling. Preis: nur 30 Mark.

2

Ab Januar im Handel: Saiteks „Action Pad P120" liegt gut in der Hand und kann fix mit einem Mini-Joystick ausgerüstet werden

Folge Deine

49.-

Metal Gear Solid Special Missions

Actionorientiertes Add-on zu Metal Gear Solid.

KONAMI

Bis zum bitteren Ende.

69.-

Tarzan

GameBoy-Umsetzung des Kinofilms.

Nintendo

Werde zum Jungle-Boy.

127 mal in Deutschland **http://www.mediamarkt.com**

m Spieltrieb.

99.-

World Driver Championship

Das Gran Turismo für das Nintendo 64.

Nintendo

Wer bremst verliert.

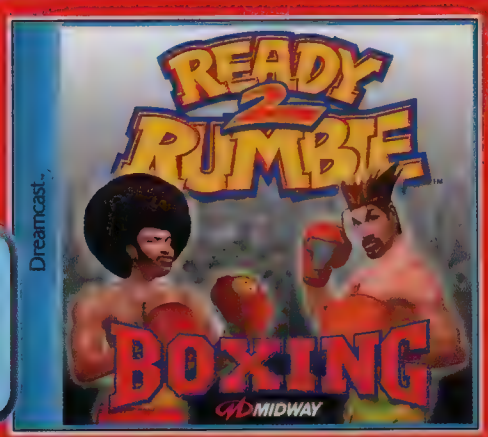
99.-

Magical Tetris

Eine neue, spannende Variante des Klassikers Tetris.

Nintendo

Bauklötze für's Hirn.



99.-

Ready 2 Rumble

Boxspaß pur! Let's get ready 2 ruuumble!

Nintendo

Riskier ne dicke Lippe.

MediaMarkt

VIDEO • TV • HIFI • COMPUTER • FOTO • CD • TELEKOMMUNIKATION • ELEKTRO • ZUM MITNAHMEPREIS

Ein ungleiches Paar, das sich ohne Worte versteht: Cynthia Breazeal und ihr Roboter Kismet kommunizieren über Augenkontakt, Mimik und Gesten

Mein Freund, der Roboter

Nr. 5 lebt – nicht nur in Hollywood: Mit Cog und Kismet haben Forscher die ersten humanoiden Roboter entwickelt

Ihre Glieder sind aus Stahl und sie denken digital – doch in ihrem Inneren sind die beiden Androiden Cog und Kismet genauso emotional wie Du und ich.

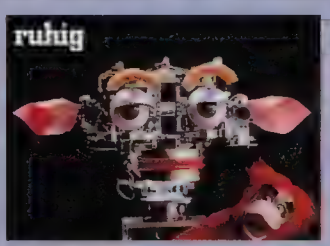
Commander Data aus „Star Trek" hat es Rodney Brooks angetan: „Mein Lebenstraum ist es, einen denkenden Roboter zu haben", erklärt der Professor für Künstliche Intelligenz an der Uni Cambridge in den USA. Brooks ist auf dem besten Weg, diesen Wunsch Wirklichkeit werden zu lassen. Seit nunmehr fünf Jahren bastelt er zusammen mit seinen Studenten an einem solchen synthetischen Wesen – und zwar mit verblüffenden Ergebnissen.

Die Androiden Cog und Kismet sind äußerlich zwar aus hartem Stahl, ticken im Inneren jedoch wie zwei Menschenkinder: Wenn sie nicht schlafen, beobachten sie aufmerksam ihre Umgebung, nehmen Farben, Bewegungen oder Sound wahr und drehen sich selbstständig in die Richtung, aus der der spannendste Input kommt. Hoch in der Androiden-Gunst stehen vor allem Menschen: Obwohl beide noch nicht sprechen können, kommunizieren sie mit ihren Freunden aus Fleisch und Blut mittels Gesten und Augenkontakt und freuen sich über das gemeinsame Spiel.

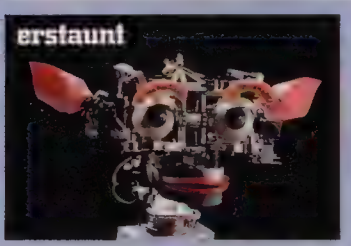
Cog zum Beispiel wirft und fängt mit seinen geschickten Armen gerne Bälle oder er richtet sie auf Dinge, die ihn interessieren. Er kann zudem Bewegungen nachahmen wie Nicken und Kopfschütteln. Und wenn Brooks Rock'n'Roll aus den Boxen ertönen lässt, trommelt er den Rhythmus mit.

Kismet hingegen liebt seinen Plüschaffen und strahlt stets über das ganze Gesicht, wenn Forscherin Cynthia Breazeal ihn tanzen lässt.

Ein Roboter mit Launen

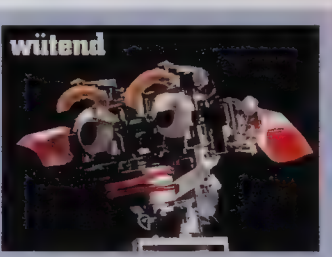


Wie Kismet drauf ist, lässt sich von seinem Gesicht ablesen. Neun verschiedene mimische Reaktionen haben die Forscher ihm bisher beigebracht

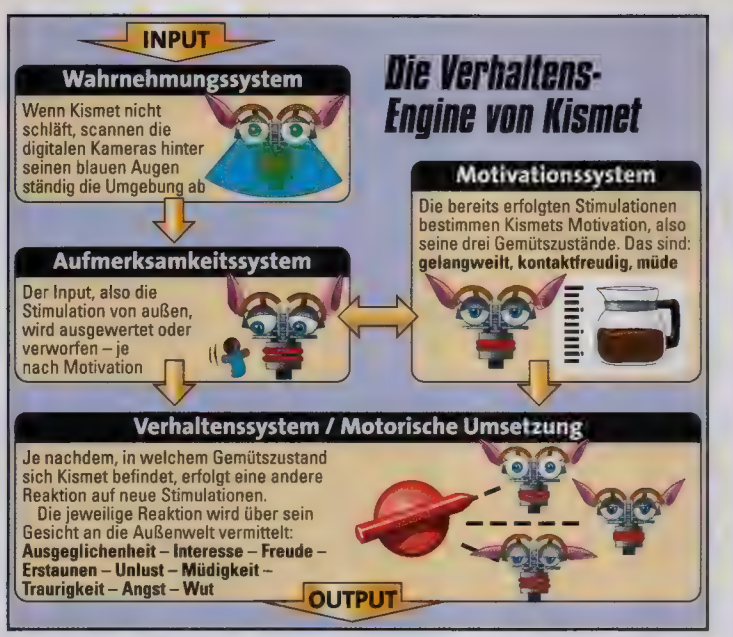


Welches Verhalten der Roboter an den Tag legt, ist nicht zufallsbestimmt, sondern hängt davon ab, welche Situation er gerade durchlebt...

...ist das Leben nämlich gut zu ihm, zeigt Kismet sein freundliches Gesicht. Er mag es, wenn Leute ihn grüßen, ansprechen oder mit ihm spielen...



...lässt man ihn hingegen unbeachtet in der Ecke stehen oder überfordert man ihn mit zu viel Input, quittiert er das mit Ärger und Verweigerung



Damit Kismet auf Einwirkungen von außen so reagiert, wie Menschen es für gewöhnlich tun, hat man ihn mit einer speziellen „Verhaltens-Engine" ausgestattet

Roboter mit Lernkurve

Keine der genannten Handlungen ist vorprogrammiert, betonen die Forscher. So etwas sei nur sinnvoll in einer Umgebung, die sich nicht verändert – etwa, wenn Roboter den lieben langen Tag Scheinwerfer an Autos montieren. Die Interaktion mit Menschen bedeutet jedoch ständig wechselnde Situationen. Mit aufgabenbezogener Automatisierung kommt man hier nicht weiter.

Statt dessen haben die Forscher Programme geschrieben, die den beiden Androiden ein Lernen durch „Trial and Error" erlaubt, also durch wiederholtes Ausprobieren und Scheitern: Versucht Cog eine neue Bewegung, ist er darin anfangs nicht gut. Doch wie ein Mensch kann er aus seinen Fehlern lernen und durch viel Üben zum Meister werden.

Aufmerksam verfolgt Cog die Gesten seines Freundes, Prof. Rodney Brooks. Der Androide ist sehr geschickt mit seinen Armen und ein Meister in Nachahmen von Bewegungen

Ein Beispiel: Unlängst spendierten die Forscher ihrem humanoiden Roboter einen neuen Kopf. Doch mit dem alten hatte er gelernt, wie er die digitalen Kameras – seine Augen – so im Sehfeld hin- und herwandern lässt, dass ihm nichts Spannendes entgeht. Menschliche Augen vollführen diese Bewegung zwei- bis dreimal pro Sekunde. Cogs Problem beim Kopfwechsel: Auch die Augenmechanik hatte sich verändert. Ein klassischer Fall von neuer Hardware ohne passende Treiber. Doch bei Cog konnten die Forscher diese Klippe elegant umschiffen: Sie ließen den Androiden so lange üben, bis sich die alte Software quasi selbstständig auf die neue Hardware eingestellt hatte.

Auch im Umgang mit Menschen müssen Cog und Kismet noch viele Erfahrungen sammeln. Zwar gaben ihnen die Forscher etwas mit auf den Weg, indem sie Verhaltensregeln programmierten. Doch erst die Interaktion mit der Außenwelt wird die künstliche Intelligenz der Androiden voll entwickeln.

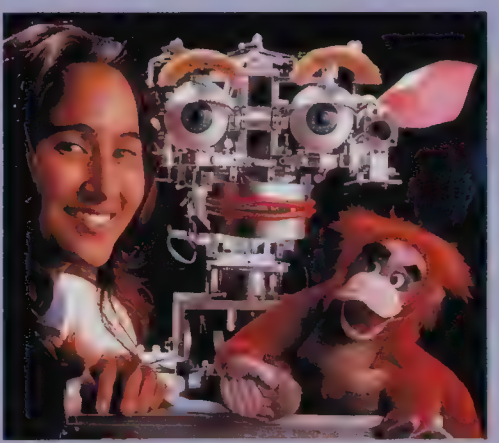
Mimik-Talent Kismet

Damit die Kommunikation zwischen Mensch und Maschine möglichst leicht fällt, arbeitet Forscherin Cynthia Breazeal seit einiger Zeit an der Mimik der Androiden. Neun verschiedene Gesichtsausdrücke beherrscht Kismet bereits (siehe Bilderfolge links unten). Zur Zeit entwickelt Cynthia ein neues Lernprogramm. Es soll den Androiden Spaß am Studieren vermitteln. Wie ihr Hollywood-Pendant „Nr. 5" werden Kismet und Cog dann vor allem auf Input-Suche sein.

Fraglich ist allerdings zur Zeit noch, ob die beiden humanoiden Roboter jemals Commander Data ähnlich sein werden. Das Team um Professor Brooks arbeitet zwar bereits an einer druckempfindlichen Haut, doch vor dem Design künstlicher Beine schrecken sie zurück. Zu viel Arbeit, betonen sie. Zudem hat man noch keinerlei Wert auf Miniaturisierung gelegt: Die Gehirne von Cog und Kismet sind eine Ansammlung von Computer-Hardware, so hoch wie ein Garderobenschrank.

Ein Spiel mit Emotionen

Kismet ist ein Roboter mit schwankender Tagesform: Wie seine menschlichen Vorbilder ist er meistens ausgeglichen, mal gut drauf und mal schlecht drauf – je nachdem, wie schön der Moment gerade für ihn ist. Das Spiel mit Kismets Plüschaffen zeigt, wie man die Laune des Androiden gezielt beeinflussen kann.



Menschen und Stofftiere sind des Roboters beste Freunde. In ihrer Gesellschaft wirkt Kismet entspannt, fühlt sich weder einsam noch gestresst. Am deutlichsten erkennt man dies an Kismets rosaroten Papp-Ohren. Sie stehen waagrecht – mit einer leichten Tendenz nach oben

Wenn Forscherin Cynthia für Kismet den Affen tanzen lässt, geht ein Strahlen über das Gesicht des Roboters: Die Ohrenspitzen wandern nach oben, die Lippen formen ein Lächeln, und die blauen Kulleraugen lassen das Stofftier nicht mehr los

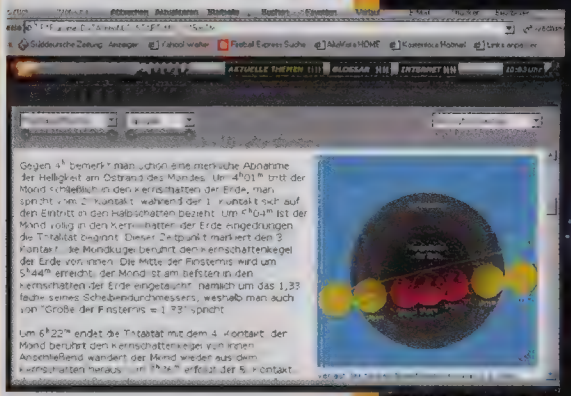
Auf Dauer wird das schönste Spiel ermüdend – das geht auch Kismet so. Aus Begeisterung wird Frust: Papp-Ohren und Mundwinkel hängen tief, alles sagt: „Ich mag nicht mehr". Würde Cynthia dennoch weitermachen, hätte Kismet keine andere Wahl, als das Spiel zu beenden, indem er die Augen schließt

Schlechte Laune ist bei humanoiden Robotern kein Dauerzustand: Bereits nach einer kurzen Ruhephase hat sich Kismets Gemütszustand wieder normalisiert, seine Augen-Sensoren gehen erneut auf Empfang. Lächelnd hält er nach seinen Freunden Ausschau...

Text: Karen Oetzel · Illustration: Markus Beyer · Fotos: Filmarchiv Neuner (1), Peter Menzel/Agentur Focus (10) · Info: MIT, Cambridge, USA; http://www.ai.mit.edu/projects/cog/

PLANETEN-P

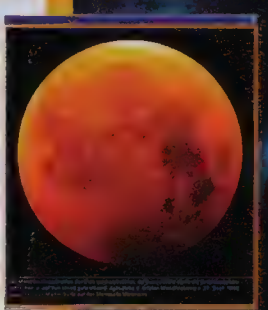
Himmels-Action



Wichtigstes Ereignis im Januar 2000 ist eine totale Mondfinsternis am 21.1. Dabei schiebt sich der Mond in den Schatten der Erde

Nach dem Jahrhundertereignis der totalen Sonnenfinsternis im August ist im Jahr 2000 eine totale Mondfinsternis von Mitteleuropa aus zu sehen. Um sie beobachten zu können, musst Du allerdings früh aufstehen: Die totale Phase der Finsternis beginnt vier Minuten nach fünf Uhr in der Nacht vom 21. zum 22. Januar. Bis 6:22 Uhr dauert die Totalität, bei der der Mond völlig im Schatten der Erde liegt.

Wer lieber im kuscheligen Bett bleibt, kann sich immerhin per CD-ROM über das Ereignis informieren. **Die Scheibe „Kosmos Himmelsjahr 2000" bietet einen interessanten Überblick über alles, was sich im kommenden Jahr am Himmel abspielen wird.** Neben der Mondfinsternis gibt es beispielsweise am 31. Mai eine große Konjunktion. Das bedeutet, dass die beiden größten Planeten Jupiter und Saturn genau auf einer Linie stehen.



Während der totalen Phase erscheint der Mond in rotem Licht. Das liegt daran, dass das Licht von der blau strahlenden Erde abgelenkt wird

Monat für Monat zeigt Dir die CD-ROM Listen mit Ereignissen und dazugehörigen Erklärungstexten sowie Bilder. Für jeden Planeten sind genaue physikalische Daten angegeben, auch Auf- und Untergangszeiten. Für den Laien sind diese Daten allerdings sehr technisch und schwer verständlich.

Des weiteren findest Du Abbildungen des Sternenhimmels, wie er sich über das Jahr hinweg verändert. Wer gerne den Himmel beobachtet, kann sich hier auch die Sternbilder erklären lassen.

Zwischen 4:01 Uhr und 7:26 Uhr finden die verschiedenen Phasen der Finsternis statt. Die totale Phase ist von 5:04 Uhr bis 6:22 Uhr

PC | PS | N64 | DC | D

Kosmos Himmelsjahr 2000

Astro-Programm für Einsteiger bis Profis

ca. 30 DM | United Soft Media | 1 Spieler

Min.: Pentium 133, 16 MB RAM, Win 95 oder 98, 3 MB HD, SVGA-Grafikkarte, 16-Bit-Soundkarte, 4-fach-CD-ROM

Gestaltung 2 | Action 2 | Dauerspaß 2

- Ausführliche Übersicht über Himmelsereignisse mit vielen Schaubildern
- Die Daten zu den einzelnen Planeten sind sehr knapp und technisch gehalten

Ausführlicher, reich bebilderter Überblick über die Himmelsereignisse des neuen Jahres

2

All-Atlas

Die Planeten sorgen immer wieder für Abwechslung am Himmel. Denn anders als Fixsterne, die wir als Sternbilder beobachten können, sind sie in ständiger Bewegung um die Sonne. Mit bloßem Auge sind fünf von ihnen erkennbar: Merkur, Venus, Mars, Jupiter und Saturn. Mit dem Fernrohr kann man auch noch Uranus, Neptun und Pluto entdecken. Gemeinsam mit der Erde kreisen sie um die Sonne, schieben sich voreinander, gehen auf und unter und werden von ihren eigenen Monden umkreist.

Den Geheimnissen dieser Planeten auf der Spur ist der „RedShift Atlas des Sonnensystems". **Aus Aufnahmen verschiedener Weltraumteleskope haben die Macher detaillierte 3D-Darstellungen der Planeten und ihrer Monde rekonstruiert.** Du kannst bis auf wenige Kilometer an sie heranzoomen und bereits erforschte Punkte oder Landeplätze anzeigen lassen.

Herausragend ist die Abbildung der Mondoberfläche: Aus nur 700 Meter Entfernung wirken die abgebildeten Plätze fast zum Greifen nahe. Aber auch weniger bekannte Himmelskörper wie etwa der Saturnmond Hyperion oder Asteroiden und Kometen fehlen nicht.

Neben den 3D-Modellen gibt es zu jedem der Planeten und Monde gut verständliche Erklärungstexte. Sie sind im Stil einer Website aufgemacht, so dass Du Dich bequem durch das Info-Angebot klicken kannst. Dabei werden Aspekte wie Umlaufbahn, physikalische und geologische Beschaffenheit und Forschungsexpeditionen aufgezeigt. Zahlreiche Schaubilder und Original-Weltraumfotos tragen zur Verständlichkeit bei. Zu vielen Themen gibt es direkte Querverweise ins Internet. Einziges Manko: Es fehlt eine Wörterliste, in der man unbekannte Fachbegriffe nachschlagen könnte.

Als Sonderfunktion laden simulierte Weltraumflüge dazu ein, einige der Planeten praktisch aus der Sicht eines Raumfahrers zu beobachten.

Wer sich für das Weltall interessiert, findet im „Atlas des Sonnensystems" ein faszinierendes Nachschlagewerk.

PC | PS | N64 | DC | D

RedShift Atlas des Sonnensystems

Astro-Programm für Einsteiger bis Profis

ca. 80 DM | United Soft Media | 1 Spieler

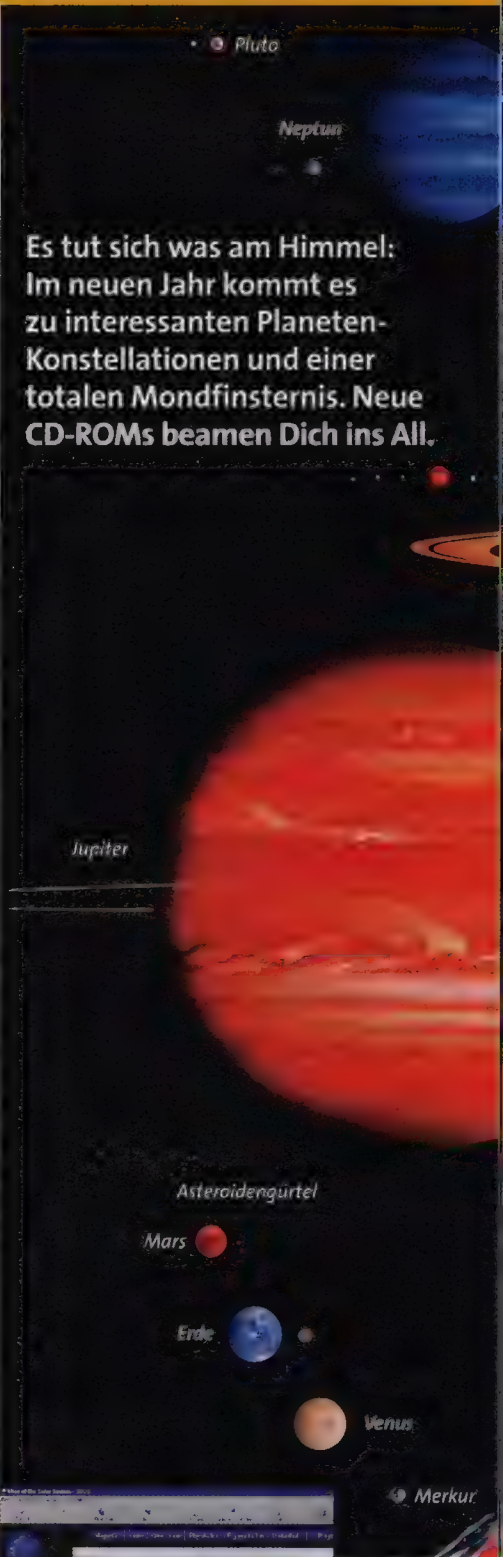
Min.: Pentium 100, 16 MB RAM, Win 95 oder 98, Grafikkarte mit 1 MB Video-RAM, 16 MB HD, 4-fach-CD-ROM-Laufwerk

Gestaltung 1 | Action 2 | Dauerspaß 2

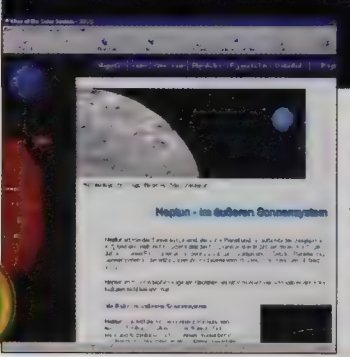
- Spektakuläre 3D-Nachbildungen der Planeten und Monde, gute Erklärungen
- Leider gibt es kein Glossar, in dem Fachwörter erklärt werden

Gelungenes Nachschlagewerk zu unserem Sonnensystem mit tollen 3D-Nachbildungen

1



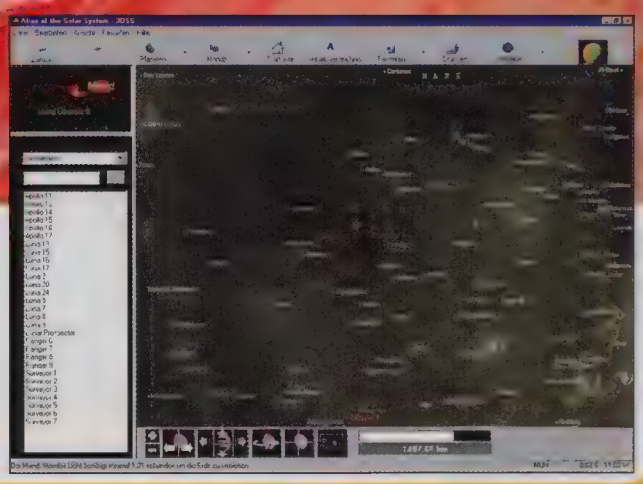
Es tut sich was am Himmel: Im neuen Jahr kommt es zu interessanten Planeten-Konstellationen und einer totalen Mondfinsternis. Neue CD-ROMs beamen Dich ins All.



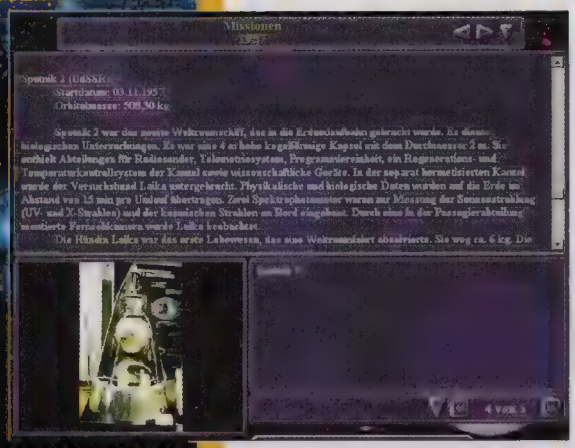
Zu Monden und Planeten (hier Neptun) findest Du ausführliche Erklärungen: etwa zu ihren physikalischen Eigenschaften und ihrer Umlaufbahn

OWER 2000

Astro-Welt



An die 3D-Nachbildung des Mondes kannst Du bis auf 700 Meter heranzoomen. Je nach Einstellung werden Punkte wie etwa die Landeplätze der Mond-Missionen angezeigt

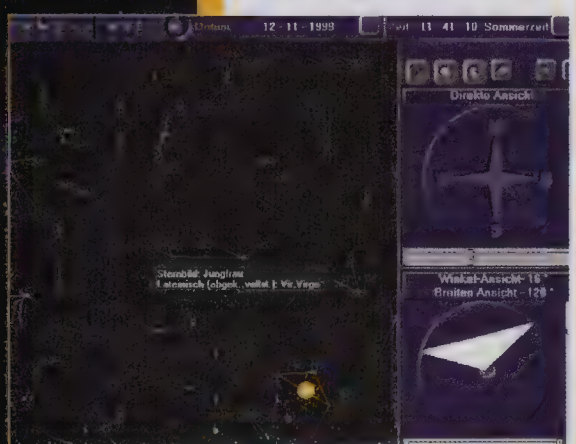


Geschichte der Weltraum-Missionen: Mit dem Raumschiff „Sputnik 2" wurde im Jahr 1957 die Hündin Laika in die Erdumlaufbahn gebracht

Die geschichtliche Seite der Sternenforschung deckt die CD-ROM „Die faszinierende Welt der Astronomie" ab. Von den Ideen der Ägypter bis zu denen Albert Einsteins zeigt sie, wie sich die Vorstellung der Menschen vom Weltall verändert hat.

Auf den Spuren der großen Raumfahrer unseres Jahrhunderts erfährst Du außerdem spannende Details über Weltraum-Missionen. Ein Beispiel ist das Schicksal der Hündin Laika, die als erstes Lebewesen ins All geschossen wurde. Sie befand sich 1957 an Bord des russischen Raumschiffs „Sputnik 2" und überlebte wohl nur zwei Tage.

Aufmachung und Benutzerführung der CD-ROM sind leider nicht gut gelungen. Die Texte sind nicht miteinander verknüpft. Für neue Informationen poppen neue Fenster auf. Bilder und Fotos musst Du der Reihe nach durchklicken. So ist die Scheibe trotz guter Ansätze nur mäßig empfehlenswert.



Eher unspektakulär: Ein drehbares Modell des Himmels samt seiner Sternbilder ist das einzige interaktive Element der CD-ROM

PC | PS | N64 | DC | D

Die faszinierende Welt der Astronomie

Astro-Programm für Einsteiger

ca. 50 DM	Koch Media	1 Spieler

Min.: 486er Prozessor, 16 MB RAM, Win 95 oder 98, 8 MB HD, SVGA-Grafikkarte, Soundkarte, CD-ROM-Laufwerk

Gestaltung 4	Action 3	Dauerspaß 3

Spannende Geschichte der Astronomie mit Details zu Raumfahrt-Missionen

Schlechte Aufmachung, die Texte sind nicht verknüpft, kaum Interaktion

Geschichte der Astronomie und Raumfahrt in leider nur durchschnittlicher Aufmachung

3

Text: Christiane Strobel · Foto: Astrofoto/Numaz (1)

Erste Hilfe für PC

Ein Traum wird wahr: Unterm Weihnachtsbaum steht der ersehnte PC. Doch nicht immer läuft die Kiste, wie sie soll. Damit der Jubel nicht in Frust umschlägt, findest Du hier starke Medizin für die häufigsten Starter-Probleme.

Stecker rein und Spaß haben – der Traum eines jeden, der einen neuen PC bekommt. Leider funktioniert „das erste Mal" beim Computer nicht immer ganz so problemlos, wie die Hersteller versprechen. Viele behaupten zwar, die Geräte komplett eingerichtet zu haben. Doch manchmal führen sie die nötigen Schritte nur halbherzig aus, um Zeit und Geld zu sparen.

Das heißt nicht, dass Du komplizierte Befehle anwenden musst, bevor es losgeht. Windows braucht mitunter nur einen kleinen Eingriff, um optimal zu arbeiten. Hier findest Du Hilfe bei Pannen, die häufiger vorkommen. Doch brauchst Du nicht zwingend selbst am Gerät herumoperieren. Fehlen Funktionen, die zum Lieferumfang gehören, ist es Dein gutes Recht, den PC zum Händler zurückzubringen, damit er ihn einrichtet wie abgemacht.

Was fehlt uns denn heute? Windows? Keine Panik! Das kriegen wir wieder hin...

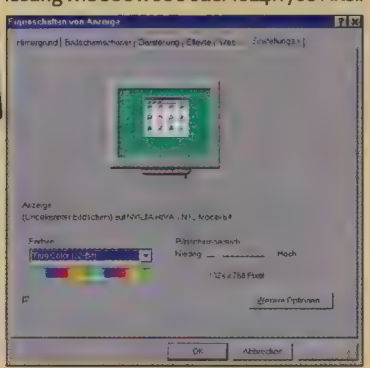
1. Windows ist weg?

Die meisten PC werden heute mit dem Betriebssystem Windows ausgeliefert. Nach dem Start sollte die Windows-Oberfläche auf dem Screen erscheinen. Wenn nicht, kann es sein, dass ein Hersteller Windows zwar mitgeliefert, aber noch nicht auf der Festplatte installiert hat.

- Du überprüfst das, indem Du im DOS-Modus (schwarzer Bildschirm, weiße Schrift) das Kommando DIR eingibst und auf [Enter] drückst. Wenn in der Liste kein Ordner C:\WINDOWS angezeigt wird, ist kein Windows installiert. Dann ist guter Rat teuer – denn oft gibt es dann auch keinen Treiber für das CD-ROM-Laufwerk.

In solch einem Fall kannst Du Windows nicht von der beigelegten CD installieren. Der Rechner sollte umgehend zum Verkäufer zurück – das installierte Windows gehört heute einfach zum Standard.

- Hoffnung gibt es aber noch, wenn Windows lediglich „hängen bleibt". Dann kann der „Abgesicherte Modus" helfen.
- Dazu drückst Du die [Reset]-Taste am Gerät und wartest, bis der Bildschirm „Windows wird gestartet" anzeigt. Dann drückst Du die Taste [F4], wählst den Eintrag „Abgesicherter Modus" und drückst [Enter]. Windows startet nun mit wenigen Treibern und erlaubt eine Mausbedienung im Grafikmodus VGA, 640 x 480.
- Nun klickst Du den Desktop einmal mit der rechten Maustaste an und wählst den Menüeintrag „Eigenschaften". Versuche es im Register „Einstellungen" zunächst mit der Einstellung 640 x 480 Pixel beim Schieberegler „Bildschirmbereich" und mit einem Klick auf „OK".
- Starte den PC neu. Erscheint das Bild, war zuvor eine falsche Auflösung eingestellt. Schau nun im Monitor-Handbuch nach und probiere die dort erlaubte Auflösung wie 800 x 600 oder 1024 x 768 Pixel.

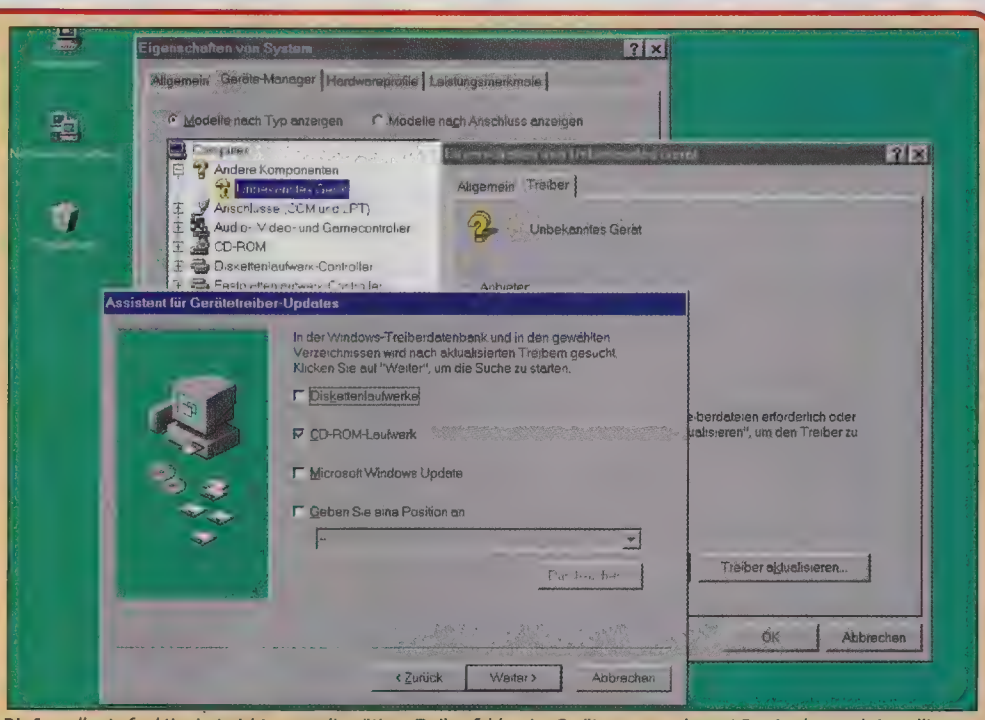


Um die Grafikauflösung neu einzustellen, wählst Du „Eigenschaften – Einstellungen"

2. No Sound, No Fun?

Wichtige Hardware-Teile wie etwa die Soundkarte brauchen Windows-Treiber vom Hersteller. Wenn sie nicht auf der Festplatte installiert sind, funktioniert die Karte nicht.

- Ob das der Fall ist, erkennst Du daran, dass der Geräte-Manager (Rechtsklick aufs Symbol „Arbeitsplatz" und dann das Register „Geräte-Manager") unter „Andere Komponenten" etwas als „Unbekanntes Gerät" anzeigt.
- Bei vielen Karten braucht man das Symbol „Unbekanntes Gerät" lediglich doppelt anzuklicken. Dann öffnest Du das Register „Treiber" und klickst auf „Treiber aktualisieren".
- Dem Computer liegen normalerweise alle wichtigen Treiber auf Diskette oder CD-ROM bei. Leg den Datenträger mit den Treibern ein und klicke auf „Weiter". Der Menüpunkt „Nach einem besseren als dem derzeitigen Treiber suchen (empfohlen)" bringt Dich zur Auswahl der Laufwerke, in denen sich die CD oder Diskette befinden. Folge den Kommandos auf dem Schirm und starte Windows neu.
- Achtung: Bei manchen Karten installiert man den Treiber anders, nämlich über einen Doppelklick auf eine EXE-Datei auf CD oder Diskette. Sieh also unbedingt im Handbuch nach, wie der Treiber ins System kommt.

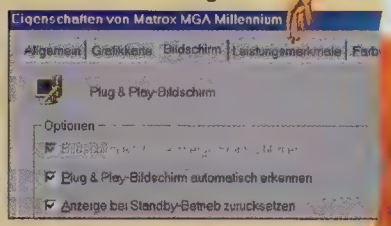


Die Soundkarte funktioniert nicht, wenn die nötigen Treiber fehlen. Im Gerätemanager kannst Du sie aber nach-installieren

3. Die Grafik spinnt?

Mitunter liefert Windows keine optimale Grafik-Auflösung, so dass der Bildschirm flimmert oder eine sehr grobe Darstellung zeigt. Das kann daran liegen, dass der Bildschirm nicht erkannt wurde.

- Klicke zunächst rechts auf den Desktop und auf „Eigenschaften – Einstellungen". Wähle dann „Weitere Optionen – Bildschirm – Ändern".
- Der Eintrag „Nach einem besseren als dem derzeitigen Treiber suchen (empfohlen)" bringt Dich zu einem Fenster. In ihm gibst Du an, wo die Bildschirminformationen zu finden sind. Meist liefert sie der Hersteller auf einer Diskette. Du klickst also auf „Weiter – Diskettenlaufwerk – Weiter". Windows liest nun die Angaben zu Deinem Bildschirm ein.
- Befolge die nächsten Anweisungen und starte den Rechner vorsichtshalber neu. Nun müsstest Du die Auflösung und die Bildwiederholfrequenz einstellen können, die der Hersteller im Handbuch zum Monitor vorgegeben hat.
- Achtung: Hast Du keine CD oder Diskette zum Monitor erhalten, solltest Du im Laden nochmals nach einem passenden Bildschirmtyp fragen. Wenn Du nämlich einen falschen Monitortyp unter Windows eingestellt hast, kann Deine Grafikkarte den Monitor beschädigen.

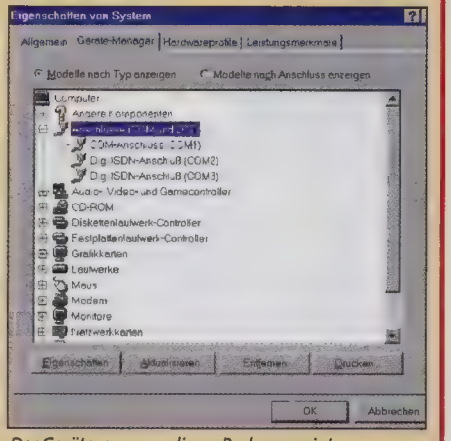


Wenn der Bildschirm nicht automatisch erkannt wurde, kannst Du ihn später einstellen

4. Der Drucker streikt?

Der Rechner besitzt serielle und parallele Schnittstellen. Sind diese Schnittstellen nicht aktiviert, so arbeiten manche externe Geräte wie Modem und Drucker nicht.

- Man aktiviert diese Schnittstellen im BIOS des Rechners, wo man sie etwa beim Award-BIOS unter „Integrated Peripherials" findet und mit der Einstellung „Enabled" einschaltet. Das gilt auch für weitere Bussysteme wie den USB.
- Das braucht aber etwas PC-Erfahrung, denn im BIOS kann man auch Unheil anrichten. Schau zuerst ins Handbuch, wie Du das BIOS erreichst – beim weit verbreiteten Award geht's oft durch Druck auf die Taste [Entf] nach Starten des Rechners. Das BIOS ist in den meisten Handbüchern gut beschrieben; dort findest Du den Abschnitt, in den Du gehen solltest, und die nötigen Kommandos.
- Wenn Du anschließend Windows startest, werden die aktivierten Schnittstellen von sich aus erkannt und für externe Hardware genutzt.



Der Gerätemanager dieses Rechners zeigt an, dass derzeit keine parallele Schnittstelle aktiviert ist

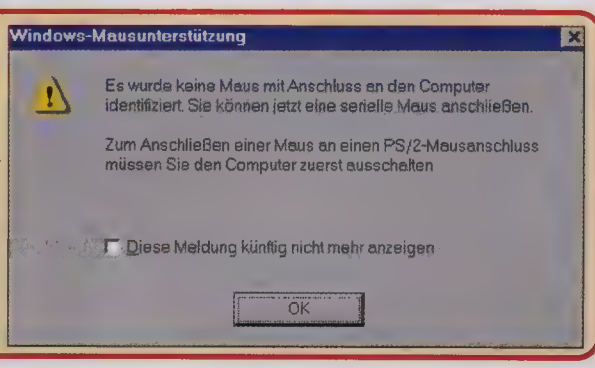
5. Die Maus macht kein Mucks?

Ab in den OP – dann läuft die Kiste wieder optimal!

Bei den meisten aktuellen Computern steckt die Maus mit einem runden Stecker am PS/2-Anschluss des Computers. Doch von diesen Anschlüssen gibt es zwei – der zweite ist für die Tastatur gedacht.

Beim Aufbau des Rechners kann es passieren, dass man die beiden Stecker verwechselt. Dann meldet Windows eine fehlende Maus; mitunter kommt es jedoch auch vor, dass der Mauscursor einfach nicht reagiert. Ist das der Fall, dann vertauscht man einfach beide Stecker und startet den PC nochmals neu. Danach arbeitet die Maus wieder.

- Nebenbei: Um den Rechner ohne Maus neu zu starten, reicht es, wenn Du die Tastenkombination [Alt]+[F4] drückst und mit den Cursortasten auf „Herunterfahren" gehst. Dann drückst Du einfach noch die Taste [Enter].



Erscheint nach dem Start ein solches Fenster, ist die Maus sicher am falschen PS/2-Anschluss angesteckt

Text: André Zurawski · Illustrationen: Horst Kolodziejczyk

Serie

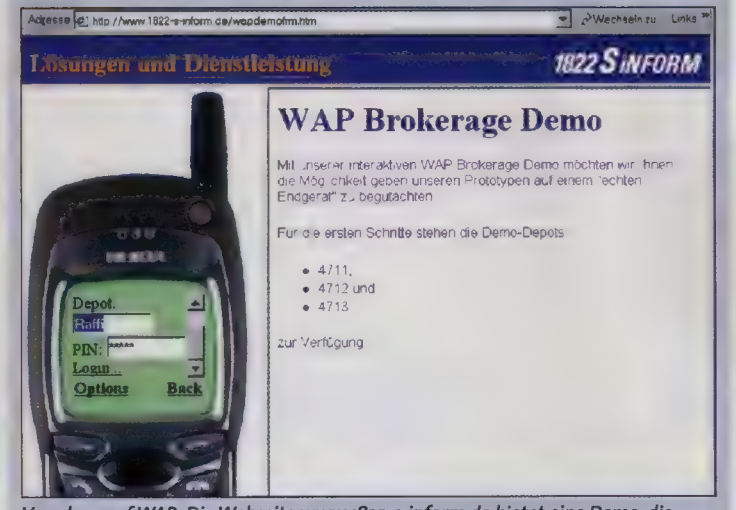
Alles über Handys

Im Science Fiction übertragen Handys Bilder und Daten. Doch das echte Handy steht dem kaum nach: Neue Übertragungsverfahren und Chips schenken dem Mini-Telefon spannende Funktionen.

Vielen, die sich ein Handy kaufen, ist eines gar nicht klar: Sie halten mit diesen Geräten, die oft nur noch um die 80 Gramm wiegen, hoch spezialisierte Computer in ihren Händen. Diese Computer sehen einem PC zwar absolut nicht ähnlich, sie besitzen jedoch einen digitalen Signalprozessor (DSP), Arbeitsspeicher (RAM und Flash-ROM für die internen Telefonbücher) sowie natürlich eine Tastatur und ein Display.

Wenn ein Handy also wie ein PC funktioniert, sagen sich die Hersteller, dann wollen wir ihm außer dem Telefonieren auch Funktionen beibringen, die man ansonsten mit dem Computer daheim erledigt.

Das Mini-Windows fürs Handy



Vorschau auf WAP: Die Webseite www.1822-s-inform.de bietet eine Demo, die zeigt, wie ein WAP-Handy Daten aus dem Internet darstellt (hier: Nokia 7110)

WAP ist die englische Abkürzung für „Wireless Application Protocol". Das bedeutet so viel wie „Grundregeln für drahtlose Anwendungen". Mit „drahtlosen Anwendungen" meint man typische Funktionen, die aus dem Internet stammen: E-Mails schreiben und lesen, Internet-Seiten anschauen, News schreiben und lesen und so weiter.

Das Handy braucht zu diesem Zweck lediglich eine Anzeige, die wie ein sehr kleines LC-Display beim Notebook funktioniert: Dort erscheinen Menüpunkte wie „Neue E-Mails lesen", die man dann mit einem Cursor auswählt. Das Handy versteht das Kommando und verbindet sich mit dem Dienste-Anbieter, also D1, D2 privat, E2 oder E Plus. Der Provider verbindet das Handy nun weiter zum Internet. Dort fragt der kleine Computer im Handy nach E-Mails, die er schließlich zugesandt bekommt.

WAP-Geräte wie das Nokia 7110 (*www.nokia.de*) können nicht nur mit E-Mails umgehen, sondern auch Webseiten lesen. Das klappt allerdings nicht mit den bekannten HTML-Seiten, denn die besitzen viel zu viele grafische Details, die das kleine Handy-Display nicht darstellen kann. Dafür gibt es jedoch eine ganz neue Sprache: die WML (Wireless Markup Language). Auf einer WML-Seite findest Du ähnliche Informationen wie sonst im Internet, jedoch sind sie dort einfacher verpackt – einfarbig und mit weniger Grafiken. Darum kann das WAP-Handy solche Seiten leichter und schneller darstellen.

Obgleich WML-Seiten nur wenige Worte und sehr einfache Grafiken darstellen, stört das nicht. Denn man kann auch bei diesen Seiten blättern, indem man sie auf dem Display der Handys scrollt. Wer WAP-Seiten im Internet anbieten will, der kann sich zur Zeit bei *www.wapforum.org* oder auch bei Herstellern wie Nokia (*www.nokia.de*) informieren.

Nokia bietet die ersten Server-Systeme an, die WAP-Seiten speichern und im Internet zur Verfügung stellen. Dazu gehören auch Programme, in denen man solche Seiten entwerfen und ohne Handy auf ihre Lesbarkeit hin testen kann.

Die Zuku

Teil 5

Der Fernseher in den Fingern

Vielleicht hast Du bereits die kleinen Fernsehgeräte für die Jackentasche gesehen, die Hersteller wie Casio anbieten? Auch gibt es schon seit einiger Zeit kleine Kameras, die kaum größer als ein Fingernagel sind, jedoch Farbbilder in hoher Qualität liefern.

Das Handy der Zukunft wird beide Module miteinander verbinden: Die Kamera wird dabei neben dem LC-Display ins Handy-Gehäuse integriert. Man kann auf dem Display also denjenigen sehen, den man anruft – wenn dieser ein ähnliches Gerät besitzt.

In spätestens zwei Jahren werden Bildhandys Wirklichkeit sein. Hier: eine Design-Studie von Nokia

nft hat begonnen

Telefonieren und den anderen sehen: Die Design-Studie von Siemens zeigt, was die Zukunft zu bieten hat

SCHNELLE AKTION!

Hast Du ein Handy? Ist es eines von VIAG Interkom? Dann mach mit! Wir verlosen 3 x die passende Handy-watch dazu. Wie Ihr mitmachen könnt, steht auf der Jackpot-Seite 174. Aktionsschluss ist der 19.1.2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Neue Standards für mehr Speed

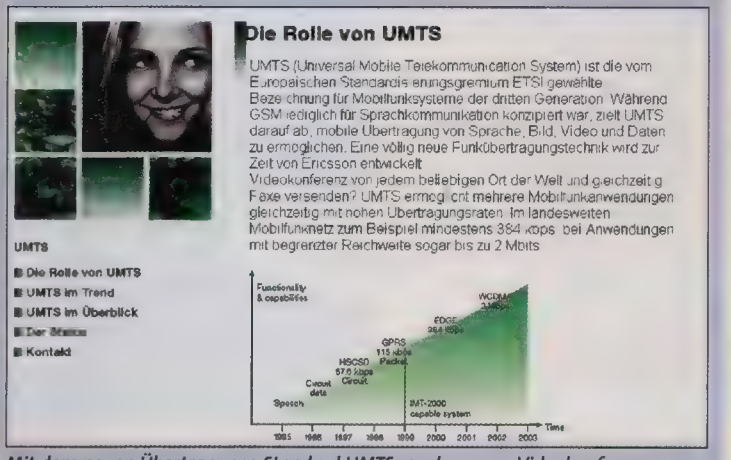
Ein gängiges Handy kann Sprachdaten mit maximal 9600 Bit pro Sekunde übertragen. Das gilt auch für die Modems, die neuerdings in vielen Handys stecken: Datenübertragung von Faxen aus angeschlossenen PC, von Internet-Seiten und ähnlichen Daten erfolgt also sehr langsam.

Ganz neue Möglichkeiten ergeben sich hier mit den zwei Übertragungstechnologien UMTS und GPRS.

UMTS, das Universal Mobile Telecommunications System, wird in der Europäischen Union ab Januar 2002 eingeführt. Der neue digitale Standard ist auf Übertragungsraten von mehr als 64.000 Bit in der Sekunde eingerichtet und kann damit sogar die Leistung einer ISDN-Karte übertreffen. Das heißt, in zwei Jahren surfst Du mit Handy und Notebook schneller als derzeit mit ISDN oder V.90-Modems.

Der zweite Standard namens GPRS (General Packet Radio Service) ist für die Datenübertragung in Funknetzen vorgesehen. Dabei soll er nicht nur Internet-Zugänge ermöglichen, sondern auch die Ankopplung mobiler Computer an Netzwerke großer Unternehmen. Der Hersteller Ericsson und die Deutsche Telekom arbeiten zur Zeit an einem GPRS-Standard für das Funknetz der Telekom. Es soll eine maximalen Übertragungsrate von 100.000 Bit pro Sekunde möglich sein.

Der Trick von GPRS besteht darin, Daten zu kleinen Paketen zu verpacken und diese wie im Internet zu versenden. Das dauert nur Sekundenbruchteile. Danach steht der genutzte Funkkanal wieder für andere Zwecke zur Verfügung. So kann man die bestehenden Funkkanäle viel intensiver nutzen – also wesentlich mehr Daten übertragen – als mit einer festen Datenverbindung zwischen Handy und den Stationen der Netzbetreiber. Auch den Einsatz von GPRS plant man 2002.



Mit dem neuen Übertragungs-Standard UMTS werden sogar Videokonferenzen übers Handy möglich. Infos gibt's beispielsweise bei Ericsson (www.ericsson.de)

Das Problem daran ist bis jetzt, die Videodaten so zu komprimieren, dass eine Übertragung in hoher Qualität zustande kommt. Bei Videokonferenz-Systemen am PC braucht man dafür einen ISDN-Zugang mit mindestens 64.000 Bit pro Sekunde. Dieses Tempo erreicht ein Handy heute noch nicht. Doch mit den Übertragungstechnologien UMTS und GPRS (siehe Abschnitt oben rechts) wird dies möglich werden.

Dann gilt es ein letztes Problem zu lösen: LC-Displays mit Hintergrundbeleuchtung und kleine Farbkameras verbrauchen viel Strom. Diesen Verbrauch muss man einschränken, ansonsten würde ein Handy mit Videoübertragung nämlich nur ein paar Minuten arbeiten können.

Das Multiband-Handy TH688 arbeitet zu Hause als Festnetz-Telefon

Ein Handy für alle Netze

Mitunter haben Handy-Besitzer kein Glück: Sie wollen telefonieren, doch das Funknetz ihres Anbieters ist nicht erreichbar. In großen Städten passiert das zwar nur selten, auf dem Land dagegen kommt so etwas relativ oft vor.

Die Hersteller von Mobiltelefonen haben sich aus diesem Grunde das Dualband-Handy ausgedacht. Es arbeitet etwas anders als bisherige Geräte: Ist nämlich das erste Netz, wie beispielsweise D1 oder D2, nicht greifbar, so versucht es das Handy auf einem anderen Netz, etwa auf einem der beiden E-Netze.

Zu diesem Zweck muss das Dualband-Handy technisch jedoch Einiges leisten: Die D-Netze arbeiten auf einer Frequenz von 900 MHz, die E-Netze dagegen auf 1800 MHz, also der doppelten Frequenz. Es braucht deshalb Sender und Empfänger für zwei völlig verschiedene Frequenzbänder.

Während Dualband-Handys schon länger auf dem Markt sind, arbeitet die Industrie an Multiband-Handys für eine dritte Frequenz. Diese Geräte sollen daheim funktionieren wie ein normales drahtloses Telefon, das schon viele Leute besitzen. Geht man mit so einem Gerät nach draußen, verlässt das Handy den Funkbereich der Telefonanlage daheim und meldet sich automatisch bei einem der erreichbaren Funknetze (D/E) an – es arbeitet nun also als normales Funktelefon. Ein Beispiel für Multiband-Handys ist das TH688 von Ericsson (links). ○

Text: André Zuravski · Foto: Christian Vogel (1)

Trefft Euch in der Cyberstadt!

Die 3D-Community Learnetix ist als Treffpunkt für Schüler und Schülerinnen gedacht

Web-Communities sind virtuelle Städte im Internet – hier kannst Du ein eigenes Haus beziehen, neue Freunde treffen und Dich zum Plaudern verabreden

Finde neue Freunde im Internet! In Web-Communities triffst Du Gleichgesinnte zum Plaudern und Spaß haben. Dazu gehören die eigene Web-Wohnung und ein Message-System.

Von wegen Surfen macht einsam! Der neue Trend heißt gemeinsam wohnen, chatten und blitzschnell Nachrichten austauschen. Damit sich Leute mit gemeinsamen Interessen leichter finden können, gibt es Web-Communities. Das sind Internet-Seiten, die wie kleine Städte organisiert sind. **Jeder kann kostenlos Einwohner werden und sich je nach System der Web-Community ein eigenes virtuelles Haus, eine Wohnung oder eine Homepage einrichten.**

Die Bewohner treffen sich in Chat-Räumen und schicken sich mit speziellen Nachrichtensystemen Kurzmitteilungen zu. Die poppen dann unmittelbar auf dem Screen der angesprochenen Person auf. Bei gutem Service bietet eine Community auch die Möglichkeit, abzurufen, wer gerade online ist. Neue Freunde kannst Du normalerweise in eine Liste aufnehmen, damit Du ihre Adressen immer parat hast und schnell Messages mit ihnen austauschen kannst.

Eine besondere Stellung unter den Communities hat die Cyberstadt Learnetix (*www.learnetix.de*). Sie ist speziell für Schüler gegründet worden und bietet neben allen genannten Leistungen noch einen Extra-Service. Denn in den Chaträumen triffst Du nicht nur jede Menge nette Leute, sondern auch die Schul-Checker Super James, Dr. Mathe und Dora Deutsch.

Die drei klugen Köpfe wohnen in Learnetix. Bei Bedarf geben sie Hausaufgabenhilfe

Text: Christiane Strobel

Community für Anbandler: Im Cycosmos hat jeder Einwohner eine ID-Karte, die Avatar und Hobbys zeigt

Wer sich in Learnetix anmeldet, wählt eine Figur (Avatar) aus, die für ihn steht

Wer seine liebe Not mit knackigen Hausaufgaben in Mathe, Englisch oder Deutsch hat, kann ihnen ganz ungezwungen Fragen stellen.

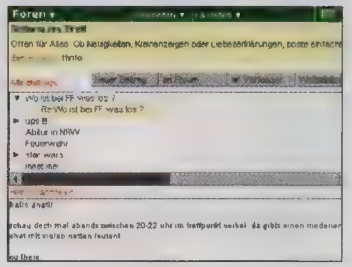
Learnetix ist in 3D gestaltet. Ihre Einwohner treten als „Avatare" auf. Ein Avatar ist eine virtuelle Figur, die sozusagen Dein Ich im Internet darstellt. Wie das Alter Ego aussehen soll, entscheidet man bei der Anmeldung. Dort gibt es auch Gelegenheit, ein eigenes 3D-Haus in der Gemeinde zu beziehen und einzurichten. Willst Du mit Leuten privat chatten, kannst Du sie in Dein Haus einladen.

Nur zweidimensional ist die Stadt Funcity (*www.funcity.de*). Trotzdem ist auch in dieser Web-Gemeinde jede Menge los. Als Einwohner bekommst Du eine Wohnung in Form einer standardisierten Homepage und ein eigenes Postfach. Zum Chatten trifft man sich in der U-Bahn oder im Café. Vor allem in den Nachmittags- und Abendstunden brummt dort die Kommunikation.

Eine Community, die sich aufs Leute-Kennenlernen spezialisiert hat, ist der Cycosmos (*www.cycosmos.de*). Jeder Einwohner legt sich einen Avatar zu, kann aber zusätzlich noch eine detaillierte Liste von Hobbys und Interessen erstellen. **Der Sinn der Sache: Sobald jemand eine bestimmte Zahl an Übereinstimmungen mit Dir aufweist, wirst Du benachrichtigt, und Ihr könnt Kontakt aufnehmen**. Wie groß die Gemeinsamkeiten sein sollen, legt man selbst fest. Statt einer Homepage gibt es im Cycosmos persönliche ID-Karten. Eine solche Karte zeigt den jeweiligen Avatar mit seinen Eigenschaften.

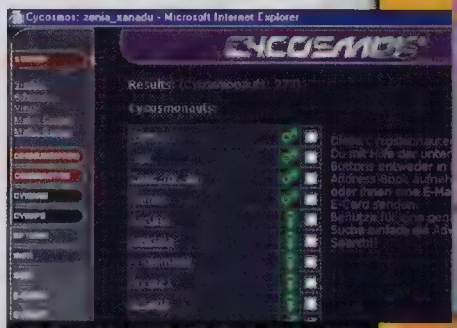
Frei gestaltbare Homepages bietet die Web-Community Friendfactory (*www.friendfactory.de*). Hier gibt es 15 MByte kostenlosen Speicherplatz und eine eigene E-Mail-Adresse. Auf Deiner Homepage kannst Du mit Hilfe der Assistentenfunktion auch private Chaträume eröffnen.

Teste selbst, welche Community Dir am meisten Spaß bringt und wo Leute wohnen, die Du magst! ○

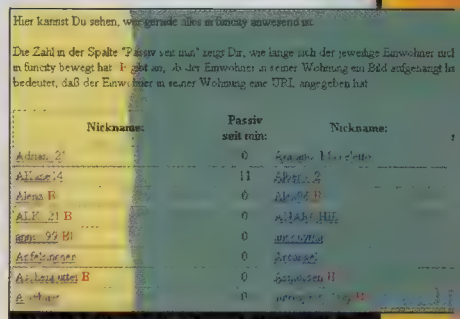


Nachrichten an alle Einwohner: auf dem Message Board der Friendfactory

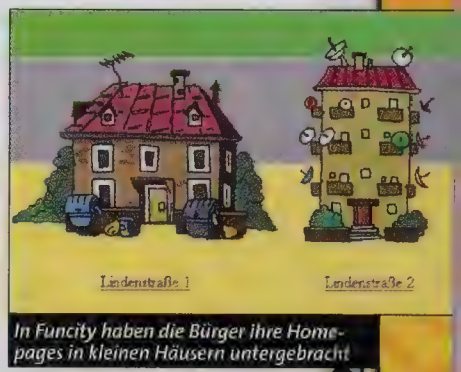
Der Homepage-Assistent in der Friendfactory hilft beim Bau des „Eigenheims"



Im Cycosmos kannst Du gezielt nach Leuten suchen, die Deine Interessen teilen



Wer ist online in der Gemeinde Funcity? Das lässt sich stets auf Knopfdruck zeigen



In Funcity haben die Bürger ihre Homepages in kleinen Häusern untergebracht

e Ritter SPORT c@rds
KLICK & SCHICK

NIE WIEDER ÖDE E-MAILS

Liebe Grüße gibt's an jeder Ecke, e-cards auf jeder Website, ... aber das hier ist neu: Bei RITTER SPORT gibt's neuerdings die schrillsten e-cards – von Top-Kreativen gestaltet, quadratisch, witzig und absolut außergewöhnlich! Für alle, die zu den bewegenden Themen LOVE, FUN, SORRY, HURRAH was zu sagen haben, heißt es deshalb: Ab ins Netz – rauf auf die RITTER SPORT Website – e-cards auswählen – verschicken und mit entscheiden, welche der vielen verrückten e-cards prämiert werden! Klick & schick auf www.ritter-sport.de

Ganz schön geschickte Monatssieger!

Love	Fun	Sorry	Hurrah
1. Platz Reiko Schneider Love No.1	1. Platz Warren Laine moshi moshi	1. Platz Marcus Götti so sorry	1. Platz Reiko Schneider
2. Platz Marcus Götti see you soon	2. Platz	2. Platz design-art	2. Platz
3. Platz design-art Color me	3. Platz Heike Sartorio have fun-shack	3. Platz Heike Sartorio sorry	2. Platz design-art super super super
4. Platz Tim Nonner digital enemies No.1	4. Platz Michael Ziegler Radio	4. Platz Reiko Schneider Blümchen	4. Platz design-art wirklich
5. Platz Michael Wyrsch Love & Harmonie	5. Platz Reiko Schneider Freundesgruß	5. Platz Michael Wyrsch Bitte, bitte	5. Platz Marcus Götti back again

www.ritter-sport.de

Startklar für 2000

Partyknüller und Computerchaos?

Eigentlich beginnt das neue Jahrtausend erst im Jahr 2001. Das sagen zumindest die Wissenschaftler. Für alle, die den Weltuntergang befürchten, ist also noch ein Jahr Schonfrist angesagt. Aber wer weiß, was der Computer-Bug in der Silvesternacht bringt? Die Seite *www.countdown2000.de* hält Dich über Prognosen zum Millennium-Bug auf dem Laufenden.

Partytipps für Kurzentschlossene gibt die Webseite *www.sylvestertips.de*

Bei *www.60sekunden.de* kannst Du außerdem an einem Dokumentarfilm mitwirken. Der Macher der Site sammelt nämlich einminütige Filme über die 30 Sekunden vor und nach 0:00 Uhr.

www.countdown2000.de

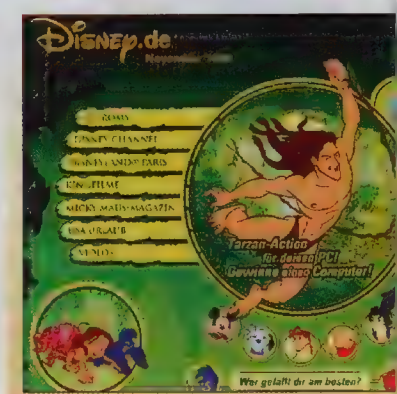
Das knallt rein: Feuerwerk zum Jahreswechsel

E-Mail-Grüße

Fun für die Feiertage

Schick Deine Weihnachtsgrüße per E-Mail. Das spart nicht nur Porto, sondern bietet auch Platz für witzige Motive. Eine gute Sammlung findest Du auf *www.ecards.com* – hier stehen statt kitschiger Engelchen Chaos-Weihnachtsmänner und streikende Rentiere auf der Auswahlliste. Die meisten Grußkarten sind animiert. Um sie ansehen zu können, braucht man das Plug-In „Shockwave-Flash". Du bekommst es kostenlos auf der Webseite *www.macromedia.de*

www.ecards.com

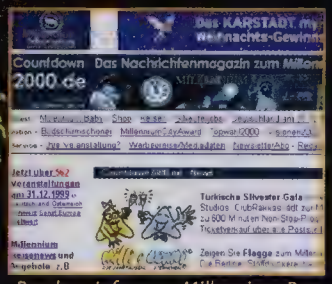


Hinsurfen lohnt sich: Jeden Monat gibt es bei Disney ein neues Gewinnspiel

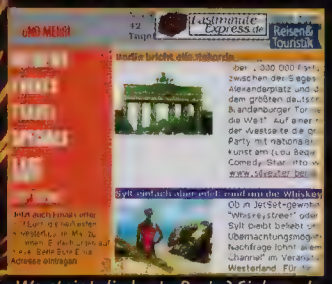
Pfoten weg von Weihnachten, Osterhase! Versende Fun-Cards mit **www.ecards.com**

Text: Christiane Strobel · Foto: Image Bank (1)

2000



Rundum-Infos zum Millennium-Bug findest Du bei **countdown2000.de**



Wo steigt die beste Party? Sieh nach auf der Seite **www.sylvestertips.de**

TERMINE

Abtanzen am Screen

18.12., www.cyberchannel.de

Jeden Samstag Abend von 20:00 bis 3:00 Uhr drehen sich im Online-Sender „Cyberchannel" die Plattenteller heiß. Für Trance- und Techno-Sounds sorgen Stars der Szene wie Miss Shiva oder DJ Sakin. Du empfängst die Show mit Ton und Bild übers Internet. Damit der Musik-Spaß nicht zum Ruckel-Erlebnis wird, ist allerdings eine schnelle Internet-Verbindung erforderlich!

Handel mit Schneeflocken

bis 24.12., www.wetterboerse.de

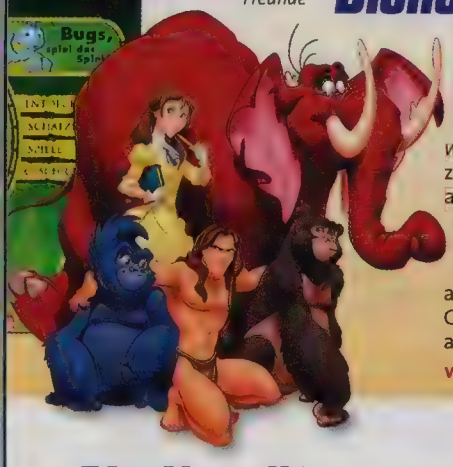
Wie stehen die Chancen für weiße Weihnachten? An der Wetterbörse kannst Du Schnee-Aktien kaufen und verkaufen. Am Heiligen Abend ist Auswertung. Wer dann richtig spekuliert hat, kann tolle Sachpreise gewinnen.

Spiele-Adventskalender

bis 24.12., www.konami-europe.com

Jeden Tag ein Türchen öffnen und dabei Spiele gewinnen kannst Du bis Weihnachten noch auf der Konami-Homepage. Insgesamt winken Preise im Wert von 5000 Mark, darunter etwa „Ready 2 Rumble Boxing" fürs N64, die Playstation oder das Dreamcast. An der Verlosung kann jeder teilnehmen, der in drei Fragen sein Videospiele-Wissen erfolgreich unter Beweis stellt.

Im Web-Dschungel: Tarzan und seine Freunde



Disneys Trickkiste

Spaß mit Tarzan & Co.

Nicht nur im Kino sorgen Disneys Zeichentrick-Helden für gute Unterhaltung. Auf ihrer Homepage *www.disney.de* empfangen Dich Tarzan, Mickey Mouse, Goofy und viele andere Stars mit kleinen Spielen, interaktiven Comics und einer Menge Goodies für die Freizeit. Darunter befinden sich beispielsweise Bastelanleitungen, Bildschirmschoner oder Grußkarten. Jeden Monat gibt es außerdem ein neues Gewinnspiel.

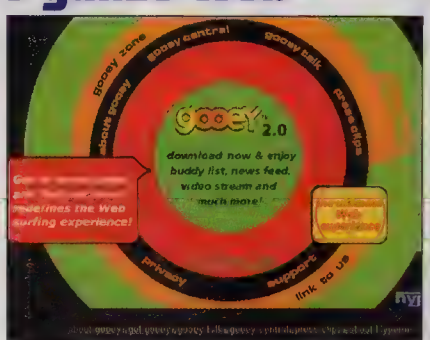
www.disney.de

Chatten übers ganze Web

Neues Quassel-Tool

Surfen und dabei gleichzeitig chatten – das bietet das neue Programm Gooey. Es zeigt an, ob andere Gooey-Nutzer gleichzeitig mit Dir auf einer Website sind. Mit ihnen kannst Du dann sofort über ein Chat-Fenster Kontakt aufnehmen. Der Vorteil: Man ist nicht auf einen Chatraum festgelegt, sondern lernt beim Surfen Leute mit ähnlichen Interessen kennen. Gooey gibt's kostenlos bei *www.gooey.com*

www.gooey.com



Auf der Homepage **www.gooey.com** *kannst Du das neue Chat-Tool kostenlos herunterladen*

Besser als jeder Sack!

PSX Pro Carry Case
- Stoßsicherer Koffer für die Playstation™ Konsole, Software und Zubehör
DM 79.95*

Avenger Pro Light Gun
- mit Rückschlagfunktion inkl. Netzteil und Fußpedal
- Normal, Auto Reload und Auto Fire
- Special Weapon Taste
DM 99.95*

PSX Pro Shock Arcade Joystick
- mit Rumble Effekt
- Auto Feuer / Slow Motion
DM 79.95*

Das offizielle XPLODER Buch
inkl. Expansion-CD
- 160 Seiten mit Erklärungen und Beispielen zu Cheatsuche
- X-Link-Software
- riesige Cheatdatenbank mit XPLODER Codes
DM 29.95*

BLAZE

Internet: http://www.blaze.de
e-mail: service@blaze.de

KARSTADT

Mach Dich auf die Konsolen!

ISS '98

29.95

€ 15.31

READY 2 RUMBLE BOXING

129.95

€ 66.44

PERFECT DARK

129.95

€ 66.44

TUROK 3

99.95

€ 51.10

MUSIC 2000

89.95

€ 45.99

TOURING CARS 2

49.95

€ 25.54

RUFF & TUMBLE

89.95

€ 45.99

HUGO 2

99.95

€ 51.10

MUPPETS AUS DEM ALL

Jetzt heben sie endgültig ab: Die Muppets erobern den Weltraum. Im sechsten Kino-Abenteuer nimmt Gonzo Kontakt mit seinen Brüdern aus dem All auf.

Gonzo (2.v.r.) feiert die Ankunft seiner außerirdischen Familie. Und mit ihm Fozzie Bär, Kermit, Miss Piggy, Rizzo und „das Tier" (v.l.)

Beim Frühstück stellt Gonzo (r.) seinem Kumpel Kermit die alles entscheidende Frage: „Woher komme ich eigentlich?"

Gonzo erhält von seinen geliebten Frühstücksbuchstaben eine Nachricht aus dem All: „Beobachte den Himmel"...

...was er auch sofort vom Dach des Hauses aus tut – in Begleitung von Rizzo der Ratte

Die anderen Muppets trauen ihren Augen nicht, als sie den Fernseher einschalten. Der Typ auf der Mattscheibe ist nämlich...

...ihr Zimmernachbar Gonzo. Er spricht in einer Talkshow zu seinen Brüdern im All

K. Edgar Singer (l.) ist Zukunftsforscher vom Geheimdienst C.O.V.N.E.T. Er nimmt Gonzo als Geisel, um Aliens zu fangen

Auch Rizzo (M.) wird verschleppt und als Laborratte von Dr. Tucker gepeinigt

Die Muppets dringen in die Kommandozentrale von C.O.V.N.E.T ein. Nachdem sie Gonzo und Rizzo befreit haben, geht es zum Strand...

...wo TV-Moderatorin Shelley Snipes (Andie MacDowell) über die Ankunft der Außerirdischen berichtet

Total begeistert stürmt Gonzo seinen Artgenossen aus dem Universum entgegen!

SCREENFUN AKTION!

Wir verlosen die geballte „Muppets"-Packung: 3 Wolldecken mit „Muppets"-Motiv, 20 Soundtracks und 10 x 2 Kino-Freikarten. Wie Ihr bei der Verlosung mitmachen könnt, erfahrt Ihr auf der Jackpot-Seite 174. Aktionsschluss ist der 19.1.2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Der Ober-Gonzo ist ein entspannter Turbanträger...

...doch Gonzo ist beim Anblick des Stammesführers mulmig zu Mute

Meine Güte, was für ein Alptraum! Gonzo steht vor Noahs Arche und wird nicht hineingelassen. Der Grund: Als blaue Kreatur mit krummer Schlauchnase gehört er leider einer nicht zu identifizierenden Spezies an.

Nur ein Traum – dennoch ist Gonzo am nächsten Tag wild entschlossen, herauszukriegen, woher er eigentlich kommt. Da fügen sich plötzlich seine Frühstücksbuchstaben zur Botschaft „Beobachte den Himmel" zusammen. **Kurz entschlossen hockt sich der exzentrische Wutz auf das Dach des Muppet-Hauses – bereit zum kosmischen Plausch.** Und tatsächlich meldet sich seine außerirdische Familie.

Ein erstes Treffen soll am Strand stattfinden. Euphorisch posaunt Gonzo sein Space-Date über die Talkshow „UFOMania" hinaus. Doch damit weckt er das Interesse von K. Edgar Singer (Jeffrey Tambor) – Zukunftsforscher des US-Geheimdienstes C.O.V.N.E.T. Der lässt Gonzo entführen, um auf diese Weise an die Außerirdischen heranzukommen. Nur hat er die Rechnung ohne die Muppets gemacht. Denn die lassen ihren Gonzo natürlich nicht so einfach hängen...

Sie sind also wieder da und sie sind in Bestform – und das nach über 35 Jahren im Filmbusiness! Gonzo, Kermit, Miss Piggy und Co. müssen keinem mehr etwas beweisen. Ihre lockeren Sprüche kommen noch immer wie aus der Stoffhüfte geschossen. **Aber nicht alles ist beim Alten: Erstmals steht Gonzo im Mittelpunkt des Geschehens** – und saust prompt als lebende Kanonenkugel seinen skurrilen Kumpanen aus dem All entgegen. Ein schriller Abenteuerspaß!

Die geballte Muppets-Power

Gonzo der Große
Ziemlich exzentrisch: Als lebende Kanonenkugel jagt er durch den Orbit

Rizzo die Ratte
Ziemlich gerissen: Der clevere Nager ist Spezialist für brenzlige Situationen

Kermit der Frosch
Ziemlich cool: Der Ober-Muppet arbeitet nebenher als Calvin-Klein-Model

Miss Piggy
Ziemlich anstrengend: Die rosige Diva liebt den glamourösen Auftritt

Fozzie Bär
Ziemlich schusselig: Wäre sein Kopf nicht angewachsen, hätte er ihn längst verlegt

Action 1 | Spannung 2 | Humor 1

Muppets aus dem All
Zeichentrick/USA

Start: 16.12. | ab 0 Jahre

www.muppets-aus-dem-all.de

Darsteller: Gonzo, Kermit, Miss Piggy, Fozzie Bär, Rizzo, Jeffrey Tambor, Andie MacDowell

Die Chaos-Truppe hat wieder zugeschlagen: Witzig, bunt und mit sattem 70er-Jahre-Funk

1

Text: Rainer Fellmann

Das Abo mit Biss

Einfach lecker lesen!

Ein Abo-Angebot zum Anbeißen:

Wer drei BRAVO SCREENFUN-Hefte zum Preis von zwei Ausgaben lesen will, kann das jetzt sogar noch bei einem leckeren

McDonald's MAXI SPAR MENÜ

tun.

Satte Abo-Vorteile:

*Der Schlemmer-Scheck: Jeder neue Abonnent erhält zu den drei Heften McDonald´s Wertschecks im Gesamtwert von 10 Mark.

- Du sparst 4,50 Mark – bekommst also ein Heft ganz umsonst.
- Du zahlst keine Zustellgebühr.
- Du hast alle Hefte pünktlich im Briefkasten.
- Du bekommst das MAXI SPAR MENÜ*

Bitte Coupon ausfüllen und schicken an: Heinrich Bauer Verlag, Brieffach 14307, 20086 Hamburg.

JA, ich möchte BRAVO SCREENFUN **3 Hefte lang zum Pobierpreis von DM 9,00 (statt DM 13,50) testen.**

Wenn ich BRAVO ScreenFun regelmäßig weiterlesen möchte, brauche ich nichts zu unternehmen. Ich erhalte BRAVO ScreenFun dann zum Bezugspreis von jährlich DM 54,00 inkl. Zustellgebühr. Als Dankeschön erhalte ich McDonald´s Wertschecks im Gesamtwert von 10 DM (373), die ich auf jeden Fall behalten darf. Ich kann das Abonnement anschließend jederzeit wieder abbestellen. Eine kurze schriftliche Mitteilung an den Verlag genügt. Geld für eventuell schon bezahlte, aber noch nicht erhaltene Hefte, erhalte ich dann umgehend zurück.

Name

Vorname Geburtsdatum

Straße/Nr.

PLZ/Ort

Telefon

X 1. Unterschrift

(Unterschrift des Erziehungsberechtigten, falls Du noch keine 18 Jahre alt bist.)

M-OV 03/001 02/01684

Vertrauensgarantie:

Ich weiß, daß ich innerhalb von 14 Tagen ab Absendung der Bestellung – rechtzeitiges Absenden genügt – diese Bestellung beim Heinrich Bauer Verlag, Brieffach 14307, 20086 Hamburg, widerrufen kann.
Dieses Angebot ist gültig bis zum 31.03.2000 und gilt nicht für Auslandsbestellungen.

Ich bin damit einverstanden, daß mir der Verlag telefonisch weitere interessante Angebote macht (falls nicht erwünscht, bitte streichen).

Datum

X 2. Unterschrift

Mach den BRAVO SCREENFUN Check!

Für sagenhaft günstige 9 Mark bekommst du drei Monate lang Deutschlands heißesten Spiele- und Computer-Guide ins Haus und sparst dir dazu bei der nächsten McDonald´s-Visite dein Geld.

Vertrauensgarantie: Ich weiß, daß ich innerhalb von 14 Tagen ab Absendung der Bestellung – rechtzeitiges Absenden genügt – diese Bestellung beim Heinrich Bauer Verlag, Brieffach 14307, 20086 Hamburg widerrufen kann.
Die Bestellung habe ich abgeschickt am:

Abo-Hotline
Fax 040/3019-8182

Cole erscheinen Tote aus dem Jenseits. Dr. Crowe (r.) will dem verstörten Jungen helfen

The Sixth Sense

Der achtjährige Cole Sear wird von düsteren Visionen geplagt: Dem Jungen erscheinen Menschen, deren Todesursache er voraussieht. Riesenhit à la „Akte X"!

1

Mit seiner Mutter kann Cole (r.) über seine ständigen Alpträume nicht sprechen...

2

...deshalb sucht er Zuflucht in der Kirche. Aber der Glaube hilft auch nicht

3

Kinderpsychologe Dr. Crowe (Bruce Willis, r.) ist die einzige Person, zu der Cole Vertrauen hat. Ihm erzählt der Junge von den Toten

4

Cole hat in seinem Zimmer ein Zelt aufgebaut. Und bekommt dort Besuch von einer gerade verstorbenen Mitschülerin

5

Dieses schockierende Erlebnis bringt den Jungen um den Schlaf – und langsam auch um den Verstand

6

Auf der Beerdigung übergibt Cole dem Vater ein Video seiner toten Klassenkameradin, auf dem die Todesursache zu sehen ist

7

Dr. Crowes Bemühungen, dem Jungen zu helfen, sind zum Scheitern verurteilt. Jahre später treffen der Psychologe, seine Ehefrau Anna (Olivia Williams) und Cole erneut aufeinander. Diese Begegnung endet tödlich...

Lyn Sear (Toni Collette) ist verzweifelt: Ihr achtjähriger Sohn Cole (Haley Joel Osment) schottet sich von Tag zu Tag mehr ab. Fragt sie nach den Gründen, reagiert er mit Schweigen. Auch professionelle Hilfe durch Kinderpsychologen führt zu keinem Ergebnis. Bis Cole auf Dr. Crowe (Bruce Willis) trifft, der allmählich das Vertrauen des Jungen gewinnt.

In beängstigenden Gesprächen erzählt Cole von den Geistern, die ihn verfolgen. Ihm erscheinen Bilder von Verstorbenen, deren Todesursache er (voraus-)sehen kann. So erfährt er zum Beispiel, dass eine Mitschülerin von ihrer Mutter vergiftet wurde.

Der Film, in den USA ein Riesenhit, passt in keine Schublade: Es gibt supergruselige Momente, aber es ist kein Horrorfilm. Die Spannung ist unerträglich, doch ist es kein reiner Psycho-Thriller. **Am ehesten vergleichbar sind die unheimlichen Ereignisse mit den Fällen von „Akte X": schwer erklärbar.**

So gelingt es dem ungewohnt sensibel agierenden Bruce Willis auch nicht, das Geheimnis um seinen jungen Patienten zu lüften. Dessen Schauspielkunst ist übrigens gespenstisch gut – ebenso wie der ungewöhnliche Showdown, der erst Jahre nach der Behandlung stattfindet. Cole ist schon ein Erwachsener, als er seinen Seelenklempner ein letztes Mal aufsucht...

Action 2 | Spannung 1 | Anspruch 1

The Sixth Sense

Psycho-Thriller/USA

Start: 30.12. | ab 16 Jahre

http://movies.go.com/sixthsense/index.html

Darsteller: Bruce Willis, Haley Joel Osment, Toni Collette, Olivia Williams

Extrem spannend, extrem unheimlich. Der elfjährige Haley Joel Osment spielt Oscar-reif

1

Text: Rainer Fellmann

Die wichtigsten Filme des Monats

Nacht ohne Morgen

Zwei Jahre lang hat Arnold Schwarzenegger seine Fans auf einen neuen Film warten lassen. Entsprechend hoch sind die Erwartungen. Etwas enttäuschend ist das Ergebnis.

In dem düsteren Endzeit-Spektakel „Nacht ohne Morgen", spielt Arnie den Ex-Cop Jericho Cane, der gegen keinen Geringeren als den Teufel antreten muss. Der taucht wenige Tage vor der Jahrtausendwende in New York auf – in der Gestalt eines seriösen Geschäftsmannes (diabolisch: Gabriel Byrne). Sein Ziel ist es, in der Silvesternacht eine Prophezeiung zu erfüllen: Das Mädchen Christine (blasse Vorstellung: Robin Tunney) ist auserwählt, den Antichristen zu gebären. Doch ausgerechnet der gottlose Jericho Cane verhindert den Vollzug.

Die brutale Story um Gut und Böse ist derart klischeehaft, dass selbst Arnold Schwarzenegger darunter leidet. Größter Pluspunkt: die Special Effects.

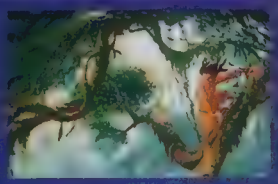
Action 2 Spannung 3 Humor 4
Nacht ohne Morgen
Endzeit-Thriller/USA
Start: 2.12.
ab 16 Jahre beantr.
www.end-of-days.com/
Harte Zeiten fürs Christentum – und für Schwarzenegger. Viel Krawumm, leider wenig Story
3

Cane besucht einen verletzten Geistlichen...

...der im Krankenhaus gekreuzigt wird

Hinter dieser Greueltat steckt „Der Mann"

KINO TOP 5



1 **Tarzan**
SPRECHER: MATTHIAS [illegible]
Der Dschungelkönig brüllt in Disney-Zeichentrickform

2 **Big Daddy**
MIT ADAM SANDLER
Großes Kind trifft auf kleines Kind. Und beide haben Spaß!

3 **Fight Club**
MIT BRAD PITT
Harte Kost: David Fincher („Sieben") zeigt eine Welt der Gewalt.

4 **Deep Blue Sea**
MIT SAFFRON BURROWS
Bissig: Blutrünstiger Hai wird zur hoch intelligenten Killermaschine.

5 **Sonnenallee**
MIT ALEXA MAX
Die Mauerkomödie von Leander Haußmann mausert sich zum echten Überraschungserfolg.

Schlaflos in New York

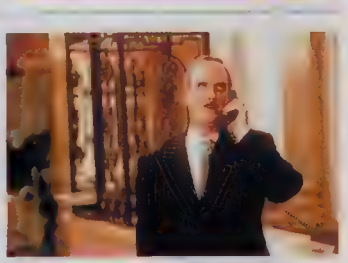
Provinz-Pärchen sucht Abenteuer in der Großstadt.

Ehefrust und Langweile breiten sich bei Nancy (Goldie Hawn) und Henry Clark (Steve Martin) aus, nachdem die Kinder aus dem Haus sind. Erst als der biedere Gatte seinen Job verliert, ergeben sich Turbulenzen – denn seine Frau soll davon nichts wissen.

Und so düst Henry kurz entschlossen zu einem Vorstellungsgespräch nach New York. Nicht ahnend, dass die holde Gattin auf den selben Flug gebucht ist. Dann gerät die Maschine in einen Schneesturm – mit Notlandung in Boston. Zu allem Überfluss sind plötzlich auch noch Gepäck und Kohle verschwunden...

Das kalauernde Komiker-Duo stolpert allzu routiniert durch allerlei vorhersehbare Missgeschicke. Glanzlicht des Films: Ex-„Monty Python" John Cleese als schwuler Empfangschef.

Den Clarks fehlt das Geld fürs Hotel...


...deshalb wirft der Empfangschef sie raus

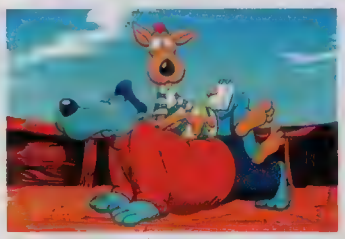
Action 2 Spannung 3 Humor 3
Schlaflos in New York
Komödie/USA
Start: 16.12.
ab 12 Jahre beantr.
www.uip.de
Biedere Gags, mäßiges Tempo. Nur beinharte Steve-Martin-Fans kommen auf ihre Kosten
3

Käpt'n Blaubär – Der Film

Der Flunkerbär und seine Schiffsratte setzen die Segel.

Das kleine Arschloch" von Comiczeichner Walter Moers war ein echter Kino-Brüller. Jetzt folgt ihm Käpt'n Blaubär – die allseits beliebte Wasserratte, die gern Abenteuergeschichten erfindet. Der Animationsfilm hat allerdings weniger mit der Fernsehfigur als vielmehr mit Moers' abgedrehtem Roman „Die 13 1/2 Leben des Käpt'n Blaubär" zu tun.

Und das ist gut so, denn obwohl die Sprüche weniger deftig ausfallen als beim „Kleinen Arschloch", machen sie immer noch richtig Laune.


Hein und der Käpt'n tüfteln an der Taktik...

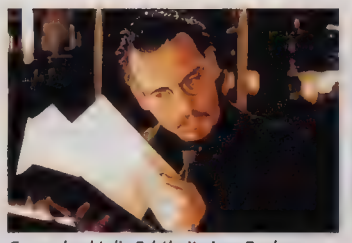
...zur Befreiung der entführten Enkelkinder

Die Story: Bösewicht Dr. Feinfinger entführt die Enkel des schlitzohrigen Seebären. Der und Schiffsratte Hein Blöd setzen die Segel, um die Kids zu befreien. Unterwegs gibt's Ärger mit krawalligen Wellenzwergen und voll debilen Krokodil-Piraten. Ein schräger Segeltörn mit hohem Spaßfaktor.

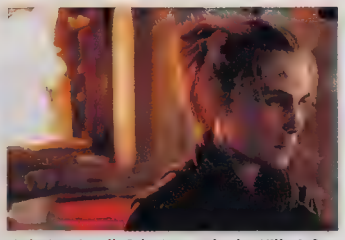
Action 2 Spannung 3 Humor 2
Käpt'n Blaubär – Der Film
Zeichentrick/USA
Start: 16.12.
ab 6 Jahre beantr.
www.blaubaer-derfilm.de
Spaßig-abgedrehtes Kinovergnügen nach der Vorlage von Comiczeichner Walter Moers
2

Die neun Pforten

Johnny Depp auf der Jagd nach satanischen Versen.



Corso checkt die Echtheit eines Buches



Geheimnisvoll: Schutzengel oder Killerin?

Er ist smart, sieht gut aus und liebt Geld: Dean Corso (Johnny Depp) beschafft stinkreichen Sammlern und Antiquaren ausgefallene, wertvolle Werke. Bücherjäger ist sein Job. Sein aktueller Auftrag: die Beschaffung der beiden letzten Exemplare des berühmten satanischen Handbuchs „Die neun Tore des Schattenreichs". Der Auftraggeber: Boris Balkan (Frank Langella) – ein auf Dämonologie spezialisierter Literatur-Freak.

Bei den Recherchen verliert sich Corso in einem Labyrinth aus mysteriösen Begegnungen, Gewalt und Tod. Doch auch Meisterregisseur Roman Polanski („Rosemaries Baby") hat sich in seinem neuen Film so verheddert wie die Hauptfigur. Über okkulten Hokuspokus kommt das langatmige Werk nicht hinaus. Schade, denn die erste halbe Stunde ist beängstigend.

Action 3 | Spannung 3 | Anspruch 3
Die neun Pforten
Horror/USA
Start: 16.12.
ab 16 Jahre beantr.
http://upcomingmovies.com/ninthgate.html
Starker Anfang, mäßiger Mittelteil, schwaches Ende. Ist Polanski im Formtief?
3

Heißer Apfelkuchen

Vier Highschool-Freunde wollen nur eins: Sex! Sex!! Sex!!!

Jim (l.) bietet Nadia „Nachhilfe" an...

...und seine Kumpels schauen begeistert zu

Highschool-Alltag kann super erniedrigend sein. Besonders dann, wenn man eine männliche Jungfrau ist. So sind Spott und Häme ganz auf der Seite von Jim (Jason Biggs), Oz (Chris Klein), Sherman (Chris Owen) und Kevin (Thomas Ian Nicolas). In einem verzweifelten Solidaritätsakt setzen sich die Vier einen „Stichtag": Bis zum Abschlussball in wenigen Wochen will jeder von ihnen seine Unschuld verlieren – egal wie.

Politisch korrekt ist in diesem Film überhaupt nichts – schließlich geht es um Sex. Dafür sind die reichlich absurden Rumkrieg-Methoden der vier Jungs echt originell.

Seit dem Filmhit „Verrückt nach Mary" ist die vielfältige Einsetzbarkeit von Sperma bekannt. Lasst Euch überraschen, was man mit einem heißen Apfelkuchen alles anstellen kann...

Action 2 | Spannung 2 | Humor 2
Heißer Apfelkuchen
Komödie/USA
Start: 6.1.
ab 16 Jahre beantr.
www.americanpiemovie.com/
Wehe, wenn die Hormone verrückt spielen. Wegen Sex machen sich vier Jungs zum Affen
2

The Limey

Ein Mann sieht rot: Er will den Tod seiner Tochter rächen.

Ex-Knacki Wilson ist fest davon überzeugt...

...dass Valentine (r.) seine Tochter getötet hat

Niemand kann Wilson (grandios: Terence Stamp) aufhalten. Als der Brite nach neun Jahren aus dem Knast kommt, hat er nur ein Ziel: die Verantwortlichen für den rätselhaften Tod seiner Tochter Jenny zu finden. Sein Rachefeldzug führt den Verbitterten nach Los Angeles zum abgehalfterten Plattenproduzenten Valentine (Peter Fonda, bekannt aus dem Roadmovie-Klassiker „Easy Rider"). Der war der letzte Liebhaber seiner Tochter.

Der Kinohit „Out Of Sight" – ebenfalls ein Film von Regisseur Steven Soderbergh – bestach durch lässige Charaktere. Diesmal kratzt der Filmemacher am Lack seiner (Anti-)Helden. In eigenwillig geschnittenen Bilderfolgen zeigt er das rüde, unglamouröse Leben von Gangstern, Hustlern und Glücksrittern. Intensiv. Und bestechend dargestellt von zwei Film-Ikonen der 60er.

Action 2 | Spannung 2 | Anspruch 2
The Limey
Krimi/USA
Start: 6.1.
ab 16 Jahre beantr.
http://www.limey-themovie.com/
Hart und direkt entlarvt der Film das überhaupt nicht coole Leben im Gangster-Milieu
2

Johanna von Orléans

Bildergewaltiges Historienspektakel mit Schwächen.

Johanna kämpft verbissen gegen die Briten...

...ein Soldat schätzt ihren Siegeswillen ab

Luc Besson ist ein Besessener. Der Regisseur von „Leon der Profi" und „Das fünfte Element" zaubert Bilder mit einer Wucht auf die Leinwand, dass einem der Atem stockt.

So auch diesmal. Im knapp dreistündigen Epos erzählt der Franzose die tragische Geschichte der Bauerntochter Johanna (1412-1431), deren Eltern ermordet werden. Daraufhin versteigt sie sich in die zwanghafte Vorstellung, das Sprachrohr Gottes zu sein. Im Alter von 17 Jahren führt das Mädchen schließlich das französische Heer gegen die Briten. Mit der Befreiung Orléans' wird Johanna als „Jungfrau von Orléans" weltberühmt.

Dieser Film ächzt unter der Last, ein großes Werk sein zu wollen. Zudem stößt Hauptdarstellerin Milla Jovovich an die Grenzen ihrer Schauspielkunst. Was bleibt, sind tolle Bilder.

Action 2 | Spannung 3 | Anspruch 3
Johanna von Orléans
Historienfilm/USA
Start: 13.1.
ab 16 Jahre beantr.
www.spe.sony.com/movies/joanofarc/
Wuchtige Bilder, schwache Darstellerin. Diesmal hat sich Luc Besson etwas übernommen
3

Text: Rainer Fellmann, Angelika Buscha · Fotos: Bauer Publishing CO. (1), Globe Photos (2), Shooting Star (1) · Charts: MediaControl

KLATSCH

Neve Campbell

http://us.imdb.com/Title?0134084

Seit feststeht, dass Neve Campbell in „Scream 3" mitspielt, herrscht E-Mail-Terror: „Alle wollen Details über die Story wissen. Aber wenn ich etwas ausplaudere, bin ich tot", grinst die Darstellerin. Insider wollen gehört haben, dass Jamie Lee Curtis einen Kurzauftritt hat.

Toy Story 2

http://www.toystory2.com/

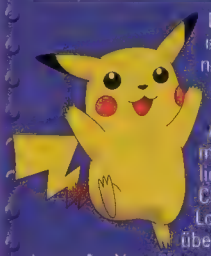
Fans müssen noch Geduld haben: Deutscher Starttermin ist der 3. Februar 2000. Vorab-Infos zum Inhalt: Woody, der Cowboy, wird von einem besessenen Spielzeugsammler geklaut. Buzz, der Astronaut, bietet sich zum Tausch an. Nur mühsam können ihn die Anderen davon abhalten.

Jackie Chan

Bei diesem Fight konnte er seine Kung-Fu-Fähigkeiten nicht ausspielen: Jackie Chan wäre nach einer Affäre fast von Frau und Sohn verlassen worden. Jetzt sitzt der Action-Hero reumütig wieder zu Hause. Seiner Popularität hat's nicht geschadet: „Rush Hour" war Platz 1 der Videocharts.

Pokémon

www.pokemonthemovie.com/



Die Pokémania hat in den USA eine neue Dimension erreicht. Zum Start des Leinwand-Abenteuers „Pokémon – The Movie" ließ das Mann's Chinese Theater in Los Angeles Tickets übers Fernsehen verlosen. Am Vormittag gingen 70.000 Anrufe pro Minute ein – am Nachmittag 40.000.

Jenny McCarthy

http://us.imdb.com/Name?McCarthy,+Jenny

Sie ist wieder da: Nach dem Flop ihrer NBC-Sitcom vor zwei Jahren war es still um sexy Jenny geworden. Jetzt plant die ehemalige MTV-Moderatorin einen Neustart in einer Comedy-Show von Fox. Und sie winkt ein williges Opfer in „Scream 3". Schwere Konkurrenz für Neve Campbell!

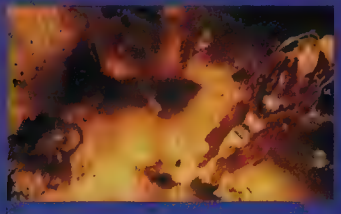
Soundtrack

Muppets From Space

R&B • seit Dezember

Funk, Soul, Jazz und Filmmusik: Die Muppets beherrschen das gesamte Repertoire. Schließlich haben sie eine eigene Band – mit dem „Tier" am Schlagzeug. Leider fehlen einige Funk-Klassiker, die im Film (siehe S. 146) zu hören sind, unter anderem von Kool & The Gang. 2

DVD



Stirb langsam 1 & 2

Action • ab Mitte Januar

Nicht kleckern, sondern klotzen lautet die Devise, wenn Bruce Willis hinter bösen Buben herjagt. Das gilt besonders für diese beiden sensationellen Action-Kracher. Extras: Englischer Untertitel, Kinotrailer, Filmografie/Biografie, Bilder, Filmübersicht. 1

Speed 1 & 2

Action • ab Mitte Januar

Teil eins überzeugte durch seine atemberaubend realistische Story. Teil zwei ist ein lauer Aufguss, in dem das Szenario vom Bus aufs Schiff verlegt worden ist. Extras: Dreisprachig (Deutsch, Englisch, Spanisch), Menüs, Englisch, Kinotrailer. 2

VIDEO TOP 5

VERLEIH

1. E-Mail für Dich
2. Acht Millimeter
3. Faculty
4. Rush Hour
5. Payback – Zahltag

Neu im Verleih

Todd (Brad Renfro, r.) hört sich die teuflischen Geschichten von Kurt Dussander an

Der Musterschüler

Horror • ab 16 Jahre • ab Ende Dezember

Gruselspezialist Stephen King schockt diesmal sehr real: Nach seiner Vorlage erzählt Regisseur Bryan Singer („Die üblichen Verdächtigen") von einem Jungen (beunruhigend: Brad Renfro), der dahinter kommt, dass ein alter Mann in seinem Ort ein gesuchter Nazi ist. Aber statt ihn auszuliefern, will er vom Schlächter (erschreckend: Ian McKellen) Geschichten hören, will begreifen, was vorgefallen ist.

Der Film verteufelt nicht, sondern analysiert das Böse. Der Alt-Nazi ist zwar ein Monster – dennoch kann sich Todd dessen Einfluss nicht gänzlich entziehen. Also Vorsicht: In jedem Menschen schlummert Abgründiges. 2

Ein Krankenhaus-Patient bricht zusammen, als er plötzlich auf Dussander stößt

The Acid House

Komödie • ab 16 Jahre • ab Mitte Dezember

Drei Kurzgeschichten, die weniger mit Rave und Drogen zu tun haben, als der Titel denken lässt. Geschildert wird der Alltag junger ‚Randexistenzen' in Edinburgh. Die Vorlage lieferte „Trainspotting"-Autor Irvin Welsh. Provokant. 2

The Players Club

Drama • ab 12 Jahre • ab Mitte Dezember

Hinter den Kulissen des Players Club, einem Strip-Schuppen, geht's gierig und mafiös zu. Besonders Diana kriegt das zu spüren, die dort arbeitet, um sich und ihre kleine Tochter durchzubringen. Klasse Regiedebüt von Rapper Ice Cube. 2

Mr. Nice Guy

Action • ab 12 Jahre • ab Mitte Januar

Als Star einer erfolgreichen TV-Kochshow gerät Jackie Chan irrtümlicherweise in die Schusslinie eines Drogenbarons. Als die Gangster seine Freundin entführen, wird er stinkig. Schneller, höher, weiter – Chans Rezept funktioniert. 2

Neu im Verkauf

Simpsons go to Hollywood

Zeichentrick • ab 12 Jahre • ab Mitte Januar

Sie sind böse, sie sind zynisch, sie fürchten weder Tod noch Teufel. Gemeint sind natürlich die Simpsons. Kaum in Hollywood angekommen, scharen sie denn auch die Prominenz um sich. Darunter Luke Perry und Kim Basinger. 2

Notting Hill

Romanze • ab 12 Jahre • ab Anfang Januar

Ein mäßig erfolgreicher Buchhändler verliebt sich in einen Hollywood-Star. Klar weiß man, wie die Sache ausgeht. Doch der Weg bis zum Happy End ist voll von herrlich absurden Missverständnissen, Rückziehern und Katastrophen. 2

Mein großer Freund Joe

Abenteuer • ab 12 Jahre • ab Ende Januar

Engagierte Frau bringt einen riesigen Gorilla aus Sicherheitsgründen von Afrika in ein Reservat der USA. Dort tauchen Wilderer auf, die das zahme Tier töten wollen. Etwas vorhersehbar inszenierte Abenteuer- und Liebesgeschichte. 3

Text: Rainer Fellmann · Fotos: Filmarchiv Neuner (5) · Charts: MediaControl

LOS, DU WURM!

SPIEL MIT MIR!

WORMS Pinball
PLAYSTATION

WORMS Armageddon
Nintendo 64

WORMS Armageddon
Color GameBoy

WORMS pinball & ARMAGEDDON

Geballte Worms Power jetzt endlich für Deine Konsole. Den Strategie-Knüller WORMS ARMAGEDDON gibt's erstmals für N-64 und Game Boy Color. Langzeitspielspaß mit absolutem Suchtpotential.

Gib dem Wurm die Kugel! Mit WORMS PINBALL, der ultimativen Flipper-Simulation mit jeder Menge Spiel-Modi, durchdachten Spielflächen und Video-Mode. In über 20 Missionen ist klassisches Spielhallen-Feeling für Deine PlayStation angesagt.

TEAM17

NINTENDO 64 PlayStation GAME BOY COLOR

1999 Team 17 Software Limited. Manufactured and sold under licence from Team17 Software Limited. Original Concept Andy Davidson. © 1999 Infogrames.

INFOGRAMES

Chris und Nick docken mit ihrem Shuttle an die internationale Raumstation an

SONNTAG, 23. JANUAR
AEON – COUNTDOWN IM ALL
SHOWVIEW: 567-5-328

Als Teenager musste Chris (Bernhard Bettermann) mit ansehen, wie sein Vater, der Raumschiff-Kommandant Mathew Sanders, in einer fehlgestarteten amerikanisch-russischen Rakete verbrannte. Dieser Unfall wurde aber für die Öffentlichkeit inszeniert, um die wahren Gründe der Katastrophe zu verschleiern.

AEON – eine geheimnisvolle Masse – befand sich auf Kollisionskurs mit der Erde. Mathew Sanders sollte das Phänomen erforschen. Doch unterschiedliche Ansichten führten zum Zerwürfnis: Astrophysiker McBain (Christian Brückner) glaubte an einen göttlichen Gesandten, den Überbringer einer Offenbarung für die Menschheit. General Gossett (Jürgen Hentsch), der Leiter des Projekts, bestand auf der Zerstörung von AEON – und setzte sich durch.

Jahre später tritt Chris in die väterlichen Fußstapfen. Mit seinem Teamkollegen Nick Meissner (Tobias Hoesl) bringt er das ASTRISS-Modul als Herzstück einer gigantischen Raumstation ins All. Dabei macht er eine gespenstische Entdeckung...

Der spektakulär inszenierte Weltraum-Dreiteiler verbindet gekonnt Fakten, Fiktion und High-Tech-Thrill. Das ist nicht zuletzt ein Verdienst des realistischen Space-Designs. Teil zwei und drei könnt Ihr am 24. und 25. Januar jeweils um 20.15 Uhr sehen.

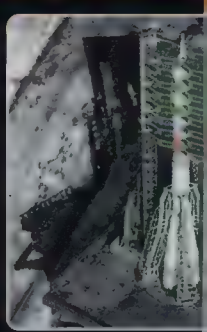
Astronaut Chris Sanders will die Wahrheit über den Tod seines Vaters herausfinden. Der Weltraum-Thriller „AEON" ist ein cleverer Mix aus Fakten, Fiktionen und spektakulären High-Tech-Animationen.

AEON
countdown im all

Physiker McBain (Christian Brückner) vermutet Übersinnliches hinter AEON...

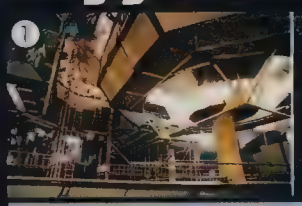
...sein Gegenspieler General Gossett (Jürgen Hentsch) dagegen bekämpft die unheimliche Macht mit Gewalt

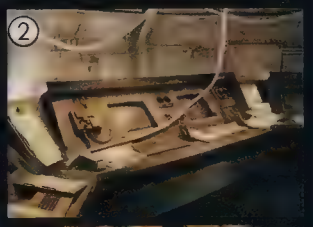
Chris Sanders (Bernhard Bettermann) verbringt die Nacht vor seinem Shuttleflug mit Freundin Laura (Anna Valle)



Zehn, neun, acht... Der Countdown läuft

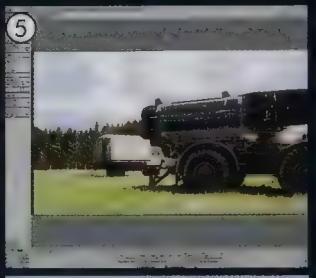
Die gigantische Raumstation

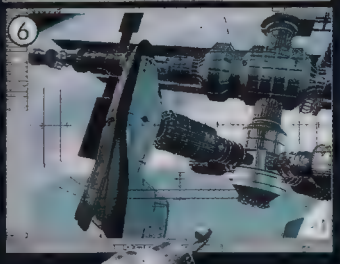




① Die aufwendig ausgestattete Raumstation wurde in einer Münchner Lagerhalle nachgebaut – ② Das Resultat einer krassen Explosion: Kabelstränge hängen von der Decke der lädierten Kommandozentrale – ③ Die Räume des Space Office sind durch schmale Gänge verbunden

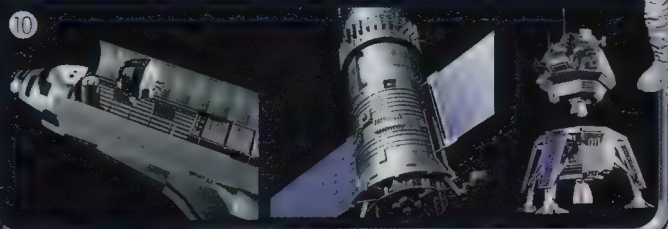
Die besten Computereffekte





④ Vorher: Die Rakete als digitales Modell. Als Vorlage diente die russische SS20 – ⑤ Nachher: Zwischen Original und Fälschung kann nur der Fachmann unterscheiden – ⑥ Die totale Illusion: Raumstation und Space Shuttle entstanden am Computer

⑦ und ⑧ 100 der insgesamt 563 Filmszenen wurden am Computer gemacht, vor allem die im All – ⑨ Um Schwerelosigkeit zu simulieren, wurden die Schuhe der Raumanzüge mit Schaumstoff gefüllt – ⑩ Das Shuttle ist ein digitaler Nachbau eines NASA-Prototyps



Nick Meissner (Tobias Haesl) begleitet Nick, seinen Freund und Teamkollegen

Gefährliche Mission: Sanders überwacht das Andockmanöver mit der Raumstation

...dann betritt er als Erster das Space Office. Was er dort sieht, lässt ihn erschaudern. Hat er es womöglich mit Aliens zu tun?

Text: Rainer Fellmann · Fotos: Christian Vogel (2)

Total Recall 2070

Mutation, Machtgier und Manipulation: Agent David Hume jagt Androiden und die Drahtzieher krimineller Großkonzerne.

Androiden laufen Amok und töten Nick Blanchard (l.), den Partner von David Hume (r.)

Aufwendige Sci-Fi-Serie

Feindliche Übernahme: CPB-Agent Hume (M.) legt sich mit Konzernmitarbeitern an

20.15 PRO 7 DIENSTAG, 4. JANUAR
TOTAL RECALL 2070
SHOWVIEW: 254-8-230

Es kommt immer auf die Größe an. Nach diesem Prinzip wird in den USA Unterhaltung gemacht. So auch bei „Total Recall 2070": Die von Kultautor Philip K. Dick inspirierte Sci-Fi-Serie liefert Superlative in Massen. **Gedreht wurde auf dem größten Filmgelände Nordamerikas – es hat über 1 Million Quadratmeilen!** Die gigantische Kulisse bauten 250 Bühnenbildner. Und jede Folge verschlingt 1,5 Millionen Dollar Produktionskosten.

Das Geschehen ist im Jahre 2070 angesiedelt. Im Mittelpunkt steht Agent David Hume (Michael Easton), der für die „CPB" (Spezialeinheit zum Schutz der Bürger) arbeitet. Ihm zur Seite steht Ian Farve (Karl Prunner), ein hoch entwickelter Androide. Gemeinsam gehen sie gegen illegal arbeitende Konzerne vor und schalten defekte Androiden aus. Für Farve keine leichte Aufgabe.

Der Pilotfilm „Maschinenträume" am 4. Januar führt Hume zur High-Tech-Firma „Rekall". Deren Androiden laufen Amok, seit ihnen Seelen-Implantate eingepflanzt wurden.

Die weiteren 19 Folgen werden jeweils dienstags um 22.15 Uhr ausgestrahlt.

Humes Frau ist für den Verkauf von Androiden zuständig

Die Highlights der ersten Staffel

Tödliches Experiment

Der Mann von Dr. Violet Whims erkrankt an einem tödlichen Virus, offensichtlich produziert vom Konzern „Minacon". Hume und Kollege Farve stoßen dort auf eine Mauer des Schweigens.

Unwiderstehlich

Eine mysteriöse Frau begeht im Beisein von Hume Selbstmord und verwandelt sich in eine Furcht einflößende Hexe. Kurze Zeit später taucht eine Frau mit dem Gesicht der Selbstmörderin auf...

Geheimprojekt Echelon

Ein Mann wird erschossen, als er sich mit Vince Nagle trifft, dem neuen Sicherheitschef von „Rekall". Das Opfer war Wissenschaftler beim Konkurrenten „UberBraun". Hume ermittelt.

Dreckiger Job

Als ein Bote Unterlagen bei einer jungen Frau abliefert, dreht ihr Ehemann plötzlich durch – und tötet den Boten! Der Grund: vermutlich eine verbotene Porno-Diskette vom Schwarzmarkt.

Am Rande des Wahnsinns

Hume und Farve (im Bild) werden gerufen, weil sich ein Android aggressiv verhält. Die Ursache für diesen Defekt scheint ein Plastikfrosch mit beängstigenden Quakgeräuschen zu sein.

Text: Rainer Fellmann

blau.

eine von sechs farben aus der N64 color edition.

Nintendo

NINTENDO 64

Graue Mäuse gibt es da draußen schon genug. Jetzt kommt die Nintendo 64 Color Edition in sechs coolen Clear Colors. Welche passt am besten zu Dir? Ocean Blue, Jungle Green, Atomic Purple, Smoke Black, Sun Orange oder Fire Red? Such Dir eine aus und steig ein in die geballte 64-Bit-Power von Nintendo. Dagegen sehen andere Konsolen ganz schön blass aus. **www.nintendo.de**

Top-Filme des Monats

FREITAG, 17. DEZEMBER
20.15 PRO 7
BATMANS RÜCKKEHR
SHOWVIEW: 339-9-29

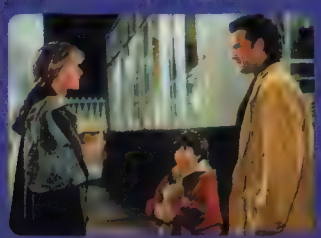
Catwoman legt Batman aufs Kreuz. Aber gemeinsam kämpfen sie gegen den „Pinguin". Er ist der Unterwelt-Boss von Gotham City. 1A-Popcorn-Kino mit Michael Keaton.

FREITAG, 24. DEZEMBER
14.40 ARD
INDIANA JONES
SHOWVIEW: 712-5298

Legendär: Harrison Ford hetzt als Archäologe der Bundeslade hinterher. Teil zwei und drei der atemberaubenden Trilogie laufen am 25.12. (16.20 Uhr) und am 26.12. (16.00 Uhr).

FREITAG, 24. DEZEMBER
20.15 SAT 1
TEQUILA SUNRISE
SHOWVIEW: 279-6-705

Und ewig lockt das Weib: Drogendealer Dale (Mel Gibson, r.) und Drogenfahnder Nick (Kurt Russel, l.) prügeln sich um Bar-Besitzerin Jo Ann (Michelle Pfeiffer, M.). Scharfes Trio.



SAMSTAG, 25. DEZEMBER
20.15 SAT 1
SCHLAFLOS IN SEATTLE
SHOWVIEW: 276-2-748

Verwitweter Architekt (Tom Hanks, r.) verliebt sich in Journalistin (Meg Ryan, l.). Hemmungslos romantische Love Story. Darf auch mal sein...

Die Programm-Highlights im Dezember/Januar

Spielfilme

Wenn alle Herzen schmelzen (Mi, 15. Dezember): *In diesem vorweihnachtlichen Roadmovie gibt sich Bond-Bösewicht Götz Otto (r., „Der Morgen stirbt nie") gefühlsbetont*

MITTWOCH, 15. DEZEMBER
20.15 RTL
WENN ALLE HERZEN SCHMELZEN
SHOWVIEW: 51-2-98

Fernfahrer Tschak (Götz Otto) ist im Eimer: Er hat Schulden, der Truck soll gepfändet werden und seine geschiedene Frau will ihm das Besuchsrecht für den gemeinsamen Sohn Lukas entziehen. Kurz entschlossen entführt er seinen Jungen in Richtung Italien. Bewegendes, unkitschiges Roadmovie.

MITTWOCH, 15. DEZEMBER
20.15 SAT 1
BIG
SHOWVIEW: 209-5-028

Der Traum vieler Kids: Eines Morgens als Erwachsener aus dem Bett zu hüpfen. Blöd nur, wenn zwar der Körper, aber nicht der Verstand gewachsen ist. Amüsante Rollentausch-Komödie mit Tom Hanks als übermütigem Kindskopf – äh, Erwachsenen. Bringt Spaß.

FREITAG, 17. DEZEMBER
20.15 RTL II
SCHNEEWITTCHEN
SHOWVIEW: 645-7-098

Claudia (extrem böse: Sigourney Weaver) will Lillian um die Ecke bringen, nachdem sie eine Fehlgeburt erlitten hat. Die Stieftochter holt aber kurzerhand Verstärkung. Vorsicht: Mit dem eher lieblichen Märchen der Gebrüder Grimm hat der Film nichts am Hut.

SAMSTAG, 18. DEZEMBER
20.15 RTL II
ZWEI GLORREICHE HALUNKEN
SHOWVIEW: 642-8-586

Ausgesprochen smart: Joe (Clint Eastwood) liefert Tuco an den Sheriff aus, kassiert das Kopfgeld und schießt anschließend seinen Kumpel vom Strick. Western-Klassiker von Sergio Leone, dem Meister seines Fachs.

SAMSTAG, 18. DEZEMBER
20.15 PRO 7
HIGHLANDER II
SHOWVIEW: 292-4-586

Bildergewaltiger zweiter Teil. Neben dem Unsterblichen glänzt Sean Connery mit einem Kurzauftritt. Es kann nur einen geben...

SAMSTAG, 18. DEZEMBER
20.15 SAT 1
DIE GEISTER, DIE ICH RIEF
SHOWVIEW: 292-6-944

Ein hartgesottener TV-Produzent (Komiker Bill Murray als Kotzbrocken) lässt für die Quote jeden Anstand fahren. Mit Horror-Reklame preist er das Weihnachtsfest an. Moralische Story in geballtem Action-Styling.

SONNTAG, 19. DEZEMBER
13.00 RTL
DUCKTALES: DER FILM
SHOWVIEW: 452-4-364

Dagobert und seine Neffen erbeuten in der Wüste eine alte Öllampe – und kommen damit einem alten Zauberer in die Quere. Wortwitziger Slapstick im Stil der frühen Disney-Cartoons. Dagobert brilliert in seiner ersten Spielfilm-Hauptrolle. Entenhausen rules!

MONTAG, 20. DEZEMBER
22.10 RTL II
LETHAL CHRISTMAS
SHOWVIEW: 528-9-594

Ein brisanter Auftrag: Mitten in den gewalttätigen Rassenunruhen von Los Angeles muss SAS-Agent Alcott (Gary Daniels) eine von der IRA gekidnappte Botschaftertochter retten. Action-Spektakel im Stil von „Lethal Weapon" und „Die Klapperschlange".

MITTWOCH, 22. DEZEMBER
20.15 PRO 7
GREMLINS – KLEINE MONSTER
SHOWVIEW: 282-3-803

Putzige, kleine Geschöpfe mutieren zu bösartigen Kreaturen, die ein amerikanisches Provinzkaff in Aufruhr versetzen. Produzent Steven Spielberg hat tief in seine Trickkiste gegriffen. Ergebnis: toller Gruselspaß.

DONNERSTAG, 23. DEZEMBER
11.35 KABEL 1
MUPPET MOVIE
SHOWVIEW: 663-1-323

Die Muppets gehen nach Hollywood, um dort ihren ersten Kino-Blockbuster zu produzieren. Bis es soweit ist, müssen Kermit, Miss Piggy & Co. turbulente Abenteuer überstehen. Am Ende aber sonnen sie sich mit Stars wie Steve Martin im Rampenlicht. Neu im Kino: „Muppets aus dem All" (siehe S. 146).

Weiblich, ledig, jung sucht... (Sa, 25. Dezember): *Allisons (Bridget Fonda) Untermieterin entpuppt sich als Psychopathin*

Vertrauter Feind (So, 26. Dezember): *Cop Tom O'Meara (Harrison Ford, r.) wird vom IRA-Terroristen Frankie (Brad Pitt) bedroht*

Versprochen ist versprochen (So, 26. Dezember): *Action-Man Arnie auf der Jagd nach „Turbo Man" – seinem Weihnachtsgeschenk*

Highlander II (Sa, 18. Dezember): *Der Unsterbliche vor dem nächsten Kampf. Christopher Lambert alias Connor MacLeod*

FREITAG, 24. DEZEMBER
22.05 RTL II
JACKIE CHAN: WINNERS & SINNERS
SHOWVIEW: 541-6-095

Der Kung-Fu-Derwisch gerät durch einen dummen Zufall ins Schussfeld einer Falschgeldbande. Wie gewohnt: Action pur.

SAMSTAG, 25. DEZEMBER
20.15 PRO 7
BRAVEHEART
SHOWVIEW: 17-01-78-54

Nach der Ermordung seiner Frau übernimmt William Wallace (Mel Gibson) die Führung der schottischen Freiheitskämpfer. Wuchtiges Historienepos mit Schlägen in die Magengrube und ins Hirn. Oscar-gekrönt.

SAMSTAG, 25. DEZEMBER
22.15 SAT 1
WEIBLICH, LEDIG, JUNG SUCHT...
SHOWVIEW: 344-1-038

Der Feind in ihrem Bett: Allison (Bridget Fonda) nimmt die gefährliche Psychopathin Hedra (Jennifer Jason Leigh) als Untermieterin bei sich auf. Schweißtreibendes Katz-und-Maus-Spiel, das einen in den Sessel nagelt.

SONNTAG, 26. DEZEMBER
20.15 SAT 1
VERTRAUTER FEIND
SHOWVIEW: 2-667-249

Wegen eines Waffendeals hält sich IRA-Terrorist Devaney (Brad Pitt) in New York auf. Als Emigrant wird er von einem irischstämmigen Polizisten (Harrison Ford) aufgenommen. Zwischen ihnen entwickelt sich eine Freundschaft – bis der Cop Frankies wahre Identität entdeckt... Aufreibender Polit-Thriller mit erstklassiger Besetzung.

SONNTAG, 26. DEZEMBER
20.15 PRO 7
VERSPROCHEN IST VERSPROCHEN
SHOWVIEW: 265-7-862

Unter Howards (Arnie Schwarzenegger) Geschäftigkeit leidet die ganze Familie. Besonders Sohn Jamie. An diesen Weihnachten soll alles besser werden. Doch was tun, wenn das Geschenk – der heiß begehrte „Turbo Man" – ausverkauft ist? Amüsante Odyssee durch sämtliche Spielzeuggeschäfte der Stadt.

MONTAG, 3. JANUAR
22.15 SAT 1
COPYKILL
SHOWVIEW: 173-0-821

Ein brutaler Massenmörder imitiert berühmt-berüchtigte Vorbilder der Verbrechensgeschichte. Heftiger Schocker mit zwei tollen Darstellerinnen: Sigourney Weaver als Psychologin und Holly Hunter als Polizistin.

Text: Rainer Fellmann · Fotos: Klaus Börner (2), Filmarchiv Neuner (8)

Serie

Alarm für Cobra 11 (ab Do, 16. Dezember): Rasanter Auftakt für den neuen Autobahn-Kommissar Tom Kranich (vorne)

15.00 SAT 1
MITTWOCH, 15. DEZEMBER
STAR TREK – DEEP SPACE NINE
SHOWVIEW: 95-2-83

Die Raumstation ist in den Händen von Dukat und Weynoun. Ex-Sicherheitschef Odo bekämpft die feindliche Übernahme – und lässt sich zum Schein mit den Gegnern ein.

20.15 RTL
DONNERSTAGS AB 16.12.
ALARM FÜR COBRA 11
SHOWVIEW: 662-8-351 (16.12.)

Gleich an seinem ersten Arbeitstag knallt Kommissar Kranich (René Steinke) mit seinem Rad gegen ein Auto. Er ahnt nicht, dass der Wagen eine Falle ist... Start der neuen Staffel.

15.00 RTL
SAMSTAGS
HÖR MAL, WER DA HÄMMERT
SHOWVIEW: 89-0-19 (18.12.)

Brad (Zachery Ty Bryan) und seine Brüder zweigen bei einer Sammel-Aktion Geld ab.

20.15 RTL
DIENSTAGS
MEDICOPTER 117
SHOWVIEW: 920-082 (21.12.)

Gefährlicher Einsatz für die Medicopter-Crew um Dr. Lüdwitz: Ein Geiselgangster hält eine Reisegruppe gefangen, um seine Freundin aus dem Knast freizupressen. Es gibt Verletzte...

21.15 RTL II
DIENSTAGS AB 21.12.
X-FAKTOR
SHOWVIEW: 458-5-605

Die neue Mystery-Doku berichtet über Dinge, die sich rein rationaler Erklärung entziehen: UFOs, Geister, Erfahrungen an der Schwelle des Todes, Entführungen durch Aliens.

21.15 RTL
DONNERSTAGS AB 23.12.
BALKO
SHOWVIEW: 982-8-507

Balko und Krapp ermitteln wieder im Pott. Der erste von sechs neuen Fällen führt ins Nachtleben: DJ Karl wird ermordet, weil er sich abfällig über eine Rap-Sängerin geäußert hat.

20.15 PRO 7
MONTAG, 10. JANUAR
SEVEN DAYS
SHOWVIEW: 231-7-362

Um Verbrechen zu verhindern, reist Agent Parker (Jonathan La Paglia) mit einer Zeitmaschine in die vierte Dimension. Zu seinem Team gehört die russische Physikerin Olga Vukavitch. Der teuerste Pilotfilm des US-Fernsehens kostete 10 Millionen Dollar. Die Serie wird ab 17. Januar jeweils um 21.15 Uhr gezeigt.

Seven Days (Mo, 10. Januar): Frank Parker (r.) und seine Kollegin treten ihre erste Zeitreise in die vierte Dimension an

Fun

VIVA Special: Missy Elliott (Sa, 18. Dezember): Die HipHop-Szene feiert ihr aktuelles Album „Da Real World" – völlig zu Recht

21.10 RTL II
MITTWOCH, 15. DEZEMBER
BIG BROTHER – DER START
SHOWVIEW: 805-9-405

Die Skandal-Show ist der Renner in den Niederlanden. Menschen werden eingesperrt und überwacht. Wer am längsten aushält, kriegt 220.000 Mark Siegprämie.

20.00 VIVA
SAMSTAG, 18. DEZEMBER
VIVA SPECIAL: MISSY ELLIOTT
SHOWVIEW: 56-72-64-37

Ohne Frauen geht im Pop-Business nichts mehr. Eine, die im HipHop-Lager besonders hohes Ansehen genießt, ist Missy Elliott.

16.00 ARD
SONNTAG, 19. DEZEMBER
GUINNESS – DIE SHOW DER REKORDE SPEZIAL
SHOWVIEW: 439-1-884

Action, Spannung, Komik: Reinhold Beckmann und Franziska Schenk präsentieren live das Beste aus dem Guinness-Jahr 1999.

20.15 SAT 1
DONNERSTAG, 23. DEZEMBER
DANKE ANKE!
SHOWVIEW: 49-3-33

Ein Blick auf die Gästeliste beweist: Kult-Babe Anke Engelke lädt ein zur schrillsten Weihnachtsparty diesseits der Jahrtausendgrenze. Sissy Perlinger, Mirco Nontschew u.v.a. zelebrieren Rituale rund ums Fest.

17.15 RTL II
SONNTAG, 26. DEZEMBER
BRAVO TV – DAS MILLENNIUM SPECIAL
SHOWVIEW: 633-0-794

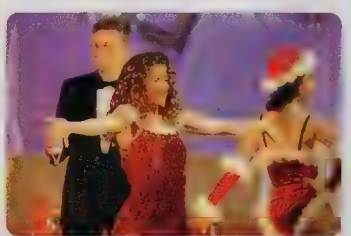
Zum Jahrtausendwechsel blickt BRAVO TV zurück auf eine über 40-jährige Geschichte internationaler Jugend- und Musikkultur. Und auf das Jahr 1999 mit Stars wie Whitney Houston, Britney Spears und Lou Bega.

11.00 RTL II
FREITAG, 31. DEZEMBER
2000 LIVE – THE FINAL COUNTDOWN
SHOWVIEW: NICHT MÖGLICH

Wie feiern die Menschen in Australien oder Peru? 24-stündiger Live-Marathon aus 55 Ländern und sechs deutschen Städten.

17.00 VIVA
FREITAG, 7. JANUAR
VIVA – MIAMI 7
SHOWVIEW: 33-27-43-92

Eine Weekly-Soap, in der sich natürlich alles um Musik dreht. Im Mittelpunkt steht die real existierende Band Miami 7. Gezeigt werden Alltäglichkeiten des Popgeschäfts.



Danke Anke! (Do, 23. Dezember): Schöne Bescherung! Anke Engelke lädt zur schrillsten Weihnachtsparty des Jahres ein

Sport

Handball Live: THW Kiel – TV Großwallstadt (Do, 16. Dezember): Traditionsduell der Top-Teams in der Kieler Ostseehalle

20.15 DSF
DONNERSTAG, 16. DEZEMBER
HANDBALL LIVE
SHOWVIEW: 217-6-535

THW Kiel geht als Titelverteidiger in die Saison 1999/2000. Der sechsfache deutsche Meister TV Großwallstadt muss sich also in der Höhle des Löwen bewähren.

8.30 DSF
SAMSTAG, 25. DEZEMBER
STOKE – DAS RODEO MAGAZIN
SHOWVIEW: 17-26-32

Nils Bokelberg präsentiert das Highlight der Surfsaison: Auf Hawaii halten die mutigsten Surfer Ausschau nach der ultimativen Welle.

15.45 DSF
SAMSTAG, 25. DEZEMBER
DIE MUHAMMED ALI STORY, FOLGE 1
SHOWVIEW: 473-5-380

Fast anderthalb Jahrzehnte verblüffte „der größte Boxer aller Zeiten" die gesamte Sportwelt. Faszinierende Dokumentation.

19.15 DSF
SONNTAG, 26. DEZEMBER
DEL LIVE – DIE EISHOCKEY-BUNDESLIGA
SHOWVIEW: 19-76-83-55

Am 31. Spieltag treffen die Kassel Huskies auf die Hauptstädter Berlin Capitals. Beide Teams spielten eine schwache Vorrunde. Heute gilt es, die Scharte auszuwetzen.

9.03 ZDF
DIENSTAG, 28. DEZEMBER
1999 – DAS SPORTJAHR
SHOWVIEW: 31-61-75-31-2

Am 28. und 29. Dezember steht das ZDF-Programm jeweils von 9.03 bis 16.00 Uhr ganz im Zeichen des Sports. Berichtet wird über die aktuellen Ereignisse wie Eröffnung der Vierschanzentournee, Alpin-Ski-Weltcup der Damen in Lienz, Biathlon-Challenge in Ruhpolding. Dazu gibt's Live-Talk mit Prominenten.

12.15 RTL
SAMSTAG, 1. JANUAR
SKISPRINGEN
SHOWVIEW: 79-13-37-53

Das traditionelle Neujahrsspringen aus Garmisch-Partenkirchen wird knapp vier Stunden live übertragen. Die Moderation übernimmt Günther Jauch.

17.30 3SAT
SAMSTAG, 8. JANUAR
TIPS & TRENDS SPORTIV
SHOWVIEW: 134-2-660

Jedes Jahr in der Wintersaison strömen die Touristen in Richtung Alpen. Eine Alternative ist Norwegen. tips & trends sportiv zeigt die besten Pisten – auch für Snowboarder.

Stoke – Das Rodeo Magazin (Sa, 25. Dezember): Nils Bokelberg war auf Hawaii, um Euch die mutigsten Surfer zu zeigen

Computer

Mail and More (Mi, 15. Dezember): Schüler berichten darüber, was sie vom Start ins neue Jahrtausend erwarten

14.30 BR ALPHA
MITTWOCH, 15. DEZEMBER
MAIL AND MORE
SHOWVIEW: 80-4-60

http://www.br-online.de/jugend/mailandmore

Was erhoffen sich Jugendliche vom neuen Millennium? Schüler aus Süddeutschland haben Wünsche, Ängste und Gedanken in Bildern festgehalten. 2000 Bilder wurden ausgewählt und auf der Zugspitze an einem 800 Meter langen Drahtseil aufgehängt.

9.00 RTL
MO – SO
WWW.MEIN MORGEN.DE
SHOWVIEW: 21-3-40 (17.12.)

http://www.meinmorgen.de

Montags wird ein Produkt aus der Elektronik/Technikwelt präsentiert. Dienstags geht es um Kuriositäten aus dem Web. Am Mittwoch dreht sich alles um „Produktivität". Der Donnerstag kreist um Kommunikation. Am Freitag ist das Computerspiel der Woche im Test. Samstag ist Familientag. Der Sonntag ist den Stars und Sternchen aus der Unterhaltungsbranche gewidmet.

15.00 NBC
MO – FR
NBC GIGA
SHOWVIEW: NICHT MÖGLICH

http://www.giga.de

Fünf Stunden live: Alles Wissenswerte über Webseiten, Computer-Trends und Spiele. Netzreporter Mirko hat noch einen zweiten Job angenommen: Er schreibt nebenher als Sport-Autor für die Münchner Abendzeitung.

21.30 3SAT
MONTAG, 20. DEZEMBER
NEUES... DIE COMPUTERSHOW
SHOWVIEW: 122-3-010

Tipp

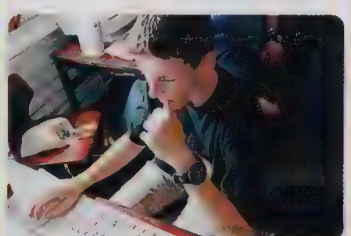
http://www.3sat.de/neues.htm

Diesmal mit einem Weihnachts-Special: **1.** Was sind die diesjährigen Hits auf dem Gabentisch? **2.** Was würde sich der Weihnachtsmann selber schenken, wenn er einen Computer hätte? **3.** Weihnachtsüberraschungen...

11.00 RTL
FR/SA, 24./25. DEZEMBER
SPENDENMARATHON
SHOWVIEW: NICHT MÖGLICH

http://www.spendenmarathon.de

Große Benefizaktion zu originellen Kinderhilfsprojekten, die das ganze Jahr über laufen. Zeitdauer des Spendenmarathons: 24./25.12. ab 11/12 Uhr, 24 Stunden nonstop.



NEUES... Die Computer-Show (Mo, 20. Dezember): Noch keinen Geschenkwunsch?! Hier gibt's die Hits für den Gabentisch

Shadow Man

Nur einer kann die Welt vor der Invasion der Zombies retten: Mike LeRoi alias Shadow Man, der düsterste Held der Comic-Szene.

In den Sümpfen von Louisiana kämpft der Shadow Man gegen Erzdämon Legion und seine Armee der Untoten. Zimperlich darf er dabei nicht sein...

Der Held (r.) hat Ärger mit einem von Legions Mannen – und zieht den Kürzeren

Eugene (l.) fürchtet dunkle Mächte – ein Fall für Shadow Man

Der Meister des Schattenreichs: Erzdämon Legion. Sein Ziel ist es, die Menschheit zu vernichten – mit tatkräftiger Hilfe von Untoten

Mit Untoten ist nicht zu spaßen. Sie sind zäh und unbeirrbar. Unter der Führung von Erzdämon Legion wollen sie die Apokalypse über das Reich der Lebenden bringen. **Nur einer wagt in den Sümpfen von Louisiana den Kampf gegen die Untoten: Mike LeRoi – der Shadow Man.** Er steigt ins Totenreich hinab, um die Welt vor der bösen Invasion zu bewahren.

Das klingt bekannt? Kein Wunder, denn „Shadow Man" ist der Comic zum erfolgreichen Spiele-Spektakel (siehe SCREENFUN 10/99). Was nur Mikes Fans wissen: **Der Ursprung von „Shadow Man" liegt im Jahr 1992. Damals erschien die erste Comic-Version des Voodoo-Kämpfers in Amerika.** Der Schattenman sah eher brav aus, trug eine wenig Furcht einflößende Maske – und war mehr mit dem Aberglauben beschäftigt als mit blutrünstigen Zombies. Hauptberuflich Saxofonspieler, tingelte Ur-Shadow-Man Jack Boniface durch die Jazz-Welten von New Orleans. Schon damals scharte er eine große Fan-Gemeinde um sich.

Vor knapp fünf Jahren kaufte Spiele-Multi Acclaim Entertainment dann die Rechte an dem Comic – mit dem Hintergedanken an eine spätere Vermarktung als Spiele-Adventure. Jack Boniface fiel kurz darauf seinen Gegnern zum Opfer. Der Grund: Die Comic-Serie sollte gründlich aktualisiert werden. Darum kümmerte sich federführend „Preacher"-Erfinder Garth Ennis. Er schuf Mike LeRoi, den jetzigen Shadow Man – und die Hauptfigur des Kultspiels.

Die neuen Comics knüpfen direkt an den Tod von Jack Boniface an – und überzeugen durch Gänsehaut-Storys, extreme Spannung und tolle Artworks. Mit dem Bombenerfolg des Voodoo-Spiels dürfte auch dem Comic eine erfolgreiche Zukunft sicher sein – und Mike LeRoi ein längeres Leben führen als sein verblichener Vorgänger.

60 Seiten Voodoo-Zauber pro Heft – plus Poster. Dino Verlag. Preis: jeweils 7,90 Mark

INFO

Info-Mächte im Internet

www.dinoverlag.de
Die Web-Adresse des deutschen Verlags. Wer eine „Shadow Man"-Ausgabe verpasst hat, kann sie hier problemlos online nachbestellen.

www.acclaim.com/games/shadowman/index.html
Die offizielle US-Website von Acclaim. Hier findest Du detaillierte Informationen nicht nur zum Comic, sondern auch zum gleichnamigen PC- und Videospiel.

www.shadowman.de
Die offizielle deutsche Website mit Gewinnspielen, Tipps, Tricks und Infos. Die Site ist sehr aufwendig gestaltet – und ausgesprochen gespenstisch!

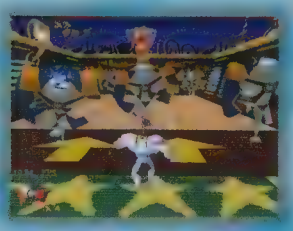
SCREENFUN AKTION!

Wir verlosen 5 x den neuen Comic „Green Lantern" im Doppelpack – je 1 x die Nullnummer und die Limited Edition. Wie Ihr mitmachen könnt, erfahrt Ihr auf der Jackpot-Seite 174. Aktionsschluss ist der 19.1.2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Text: Arndt Hennig · Fotos: Dino Verlag

WURMKUR

EARTHWORM JIM 3D



Für alle, die vom Alltag gewurmt sind, gibt es jetzt den rezeptfreien Lustigmacher mit Langzeitwirkung. Schon nach der ersten Einnahme von Earthworm Jim wirst Du das Leben mit anderen Augen sehen. In einer bunten, verrückten Welt wirst Du sammeln, puzzeln und jede Menge schräge Gestalten wegblasen. Zu Nebenwirkungen frage bitte Deinen Psychiater oder Game-Dealer.

PlayStation NINTENDO64 GAME BOY COLOR

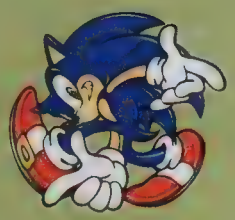
© 1999 Interplay Productions. All Rights Reserved. Game developed by and Software Engine © VIS Interactive plc. All Rights Reserved. Earthworm Jim and all related characters © Shiny Entertainment, Inc. Earthworm Jim and related marks are trademarks of Shiny Entertainment, Inc. Interplay, the Interplay are trademarks of Interplay Productions. VIS and the VIS logo are trademarks of VIS Interactive plc. All rights reserved. All other copyrights and trademarks are the properties of their respective owners. Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd. All Rights Reserved.

Interplay

REMPEN & PARTNER

THE EUROPEAN SONIC SPEED CHALLENGE

WITH REEBOK



Du musst nur den sp einsammeln. Dann darfst

SEGA & Dreamcast are either trademarks or registered trademarks of SEGA Enterprises, Ltd.

SEGA

Bin kurz weg.
Schuhe
einsammeln!!
Sonic

Dreamcast.

Bis zu 8 Milliarden Spiele

Letzte Ruhestätte für alte PC: In Wertstoffhöfen gibt es Container für Elektroschrott

Computer veralten immer schneller. Aber wohin mit den ausrangierten Geräten? Im Restmüll hat Elektroschrott nichts verloren. Denn in den Rechnern stecken nicht nur viele Schad-, sondern auch Wertstoffe.

Endstation Wertstoff

Rund 110.000 Tonnen Computerschrott fallen laut Angaben des Bayrischen Landesamts für Umweltschutz jährlich in Deutschland an. Die Tendenz ist steigend. Denn es werden nicht nur immer mehr PC verkauft, sondern sie veralten auch immer schneller. Ein Rechner, den Du heute geschenkt bekommst, gehört in drei bis vier Jahren schon zum alten Eisen. Aber wohin damit?

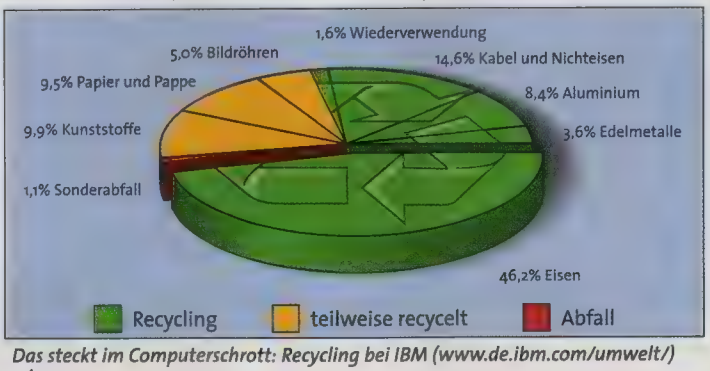
Weitergeben statt verschrotten

Anstatt einen ausrangierten Computer gleich wegzuwerfen, solltest Du überlegen, ob er nicht doch noch gebraucht werden kann. Viele Kinderheime oder Schulen freuen sich über Spenden. **Auch wenn ein PC nicht mehr für die neuesten Spiele taugt, kann man ihn zum Beispiel noch als Internet-Terminal einsetzen.**

„Als ich gesehen habe, was alles weggeworfen wird, dachte ich: da musst du was machen!", erzählt etwa Ingo Riemann. Der Internet-Fachmann gründete vor zwei Jahren das Familienunternehmen „Computer Recycling Riemann". Im Raum Flensburg holt er kostenlos Computerschrott ab. Was sich reparieren lässt, verschenkt er an dänische Schulen in Norddeutschland, die sich sonst keine Computerausrüstung leisten könnten. Die Wartelisten sind lang.

Fachgerecht entsorgen

Muss ein PC doch ganz entsorgt werden, hast Du verschiedene Möglichkeiten. Viele Hersteller wie IBM oder Compaq nehmen Altgeräte zurück. Beim Kauf eines neuen Compaq-Computers kannst Du beispielsweise jedes beliebige Gerät (auch von anderen Herstellern) kostenlos beim Fachhändler abgeben. „Bis jetzt wird diese Dienstleistung allerdings von den Kunden nicht besonders in Anspruch genommen", meint Ulf Dörner, Koordinator der Umweltprogramme für Compaq Deutschland. Wer ohne Neukauf ein altes Gerät zurückgeben will, der muss dafür allerdings auch etwas zahlen. Abgerechnet wird eine Mark pro Kilo Schrott.



Das steckt im Computerschrott: Recycling bei IBM (www.de.ibm.com/umwelt/)

Ob und zu welchen Bedingungen Hersteller alte Computer zurücknehmen, bleibt jeder Firma selbst überlassen. Eine gesetzliche Regelung dafür gibt es bis jetzt nicht. Seit fast zehn Jahren wird über eine Elektronik-Schrott-Verordnung debattiert, die Hersteller beim Recycling in die Pflicht nehmen soll. Der neueste Entwurf der Verordnung befindet sich derzeit im Wirtschaftsausschuss des Bundesrats.

Einstweilen liegt die Verantwortung für die Entsorgung von Computerschrott bei den Kommunen. **In den meisten Orten hast Du die Möglichkeit, alte Elektrogeräte kostenlos in Wertstoffhöfen abzugeben.** Wo sich solche Annahmestellen befinden, erfährst Du beim Amt für Abfallwirtschaft. In den Wertstoffhöfen werden die Geräte gesammelt und an spezielle Verwerterfirmen weitergeleitet. Dort zerlegt man sie, bereitet noch brauchbare Teile oder Metalle auf und entsorgt Schadstoffe.

Container im Wertstoffhof. Rund 110.000 Tonnen PC-Schrott fallen jährlich in Deutschland an

hof

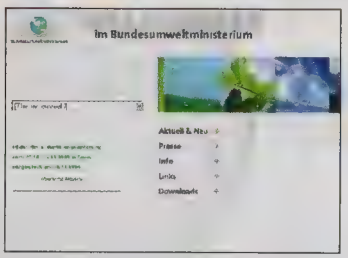
Basteln aus Schrott

Statt alte PC in den Container zu werfen, kommen Freaks auf die verschiedensten Bastelideen. So gab es beispielsweise letztes Jahr auf der weltweit größten Computer-Party „The Party" einen Wettbewerb für den „most useful monitor" (nützlichsten Monitor). SCREENFUN berichtete in Ausgabe 2/99 über das Mega-Event in Dänemark. Einen der vorderen Plätze sicherte sich Sebastien aus Frankreich mit seinem Rattenkäfig. Ob sich Ratte Moby Dick 2 auf Dauer im Inneren des Monitors wohl fühlt, ist allerdings fraglich.

Bevor Du dieses oder ähnliche Projekte nachmachst, solltest Du an die Giftstoffe denken, die Elektrogeräte enthalten. Bromhaltige Flammschutzmittel werden sowohl von Pflanzen als auch von Tieren aufgenommen. Sie können laut Greenpeace-Chemie-Experten Krebs auslösen und Hirnschäden verursachen.

Monitor als Aquarium: Ob sich die Fische darin wirklich wohl fühlen?

High-Tech-Käfig: Ratte Moby Dick 2 wohnt im Inneren des Bildschirmgehäuses



Das Bundesumweltministerium gibt Umwelt-Infos auf ***www.bmu.de***

Das steckt drin

Wertstoffe im Computerschrott sind zum Beispiel Aluminium oder Edelmetalle wie Kupfer und Gold. Besonders problematisch für die Umwelt sind dagegen Schwermetalle wie Blei, Nickel/Cadmium oder Quecksilber sowie brom- oder chlorhaltige Flammschutzmittel. Mit letzteren behandelt man Platinen und Gehäuse, um sie vor Brand zu schützen. Bricht aber trotzdem mal ein Feuer aus oder gelangen derart behandelte Teile in die Müllverbrennung, entstehen giftige Gase wie Dioxin.

Blei wird vor allem in der Beschichtung von Bildschirmröhren eingesetzt und ist nur sehr schwer zu entsorgen. Das giftige Schwermetall Nickel/Cadmium findet sich in Akkus für Notebooks und Timer-Batterien. Quecksilber wird häufig für Lampen in der Beleuchtung von Notebooks oder LCD-Bildschirmen verwendet.

Ein böser Umweltschädling ist außerdem der Kunststoff PVC, mit dem standardmäßig alle Computerkabel ummantelt sind. Wenn man ihn verbrennt, kann nicht nur Dioxin entstehen, sondern auch Salzsäure freigesetzt werden.

Umweltbewusst einkaufen

Einen wirklich umweltgerechten PC gibt es nicht. Der beste Umweltschutztipp in Sachen Computer ist deshalb, möglichst wenig Müll zu produzieren. Du solltest jedoch schon beim Kauf eines neuen Computers an die spätere Entsorgung denken. Das Umweltzeichen „Der blaue Engel" zeichnet Geräte aus, die leicht recycelt werden können, mit wenigen Kunststoffsorten auskommen und auf Schadstoffe wie PVC oder halogenierte Flammschutzmittel verzichten. Der Bund für Umwelt und Naturschutz empfiehlt zudem in seinem „Öko-Check für den PC-Einkauf", man soll beim Händler nachfragen, ob der Hersteller das Gerät später kostenlos zurücknimmt.

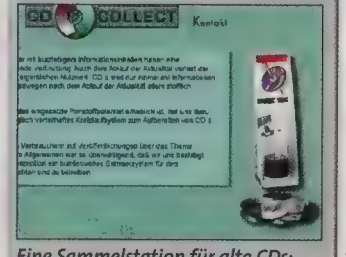
Zeichen für Recycling-gerechte PC: „der blaue Engel" (www.blauer-engel.de)

INFO

CD-Recycling lohnt sich

Von AOL bis Spieledemos – kaum noch eine Zeitschrift kommt heute ohne CD-ROM daher. Die Scheiben in den Hausmüll zu werfen, ist zwar keine ökologische Katastrophe, aber Verschwendung von Wertstoffen. Denn CDs enthalten den hochwertigen Kunststoff Polycarbonat. Aus ihm kann man beispielsweise Armaturen für Autos fertigen.

Bei Vobis, Comtech, Logybite und anderen Großmärkten kannst Du alte CDs im Sammelsystem CD-Collect abgeben. Sie werden der Firma Newcycle zugeführt, die ein Verfahren zur Rückgewinnung von Polycarbonat entwickelt hat.

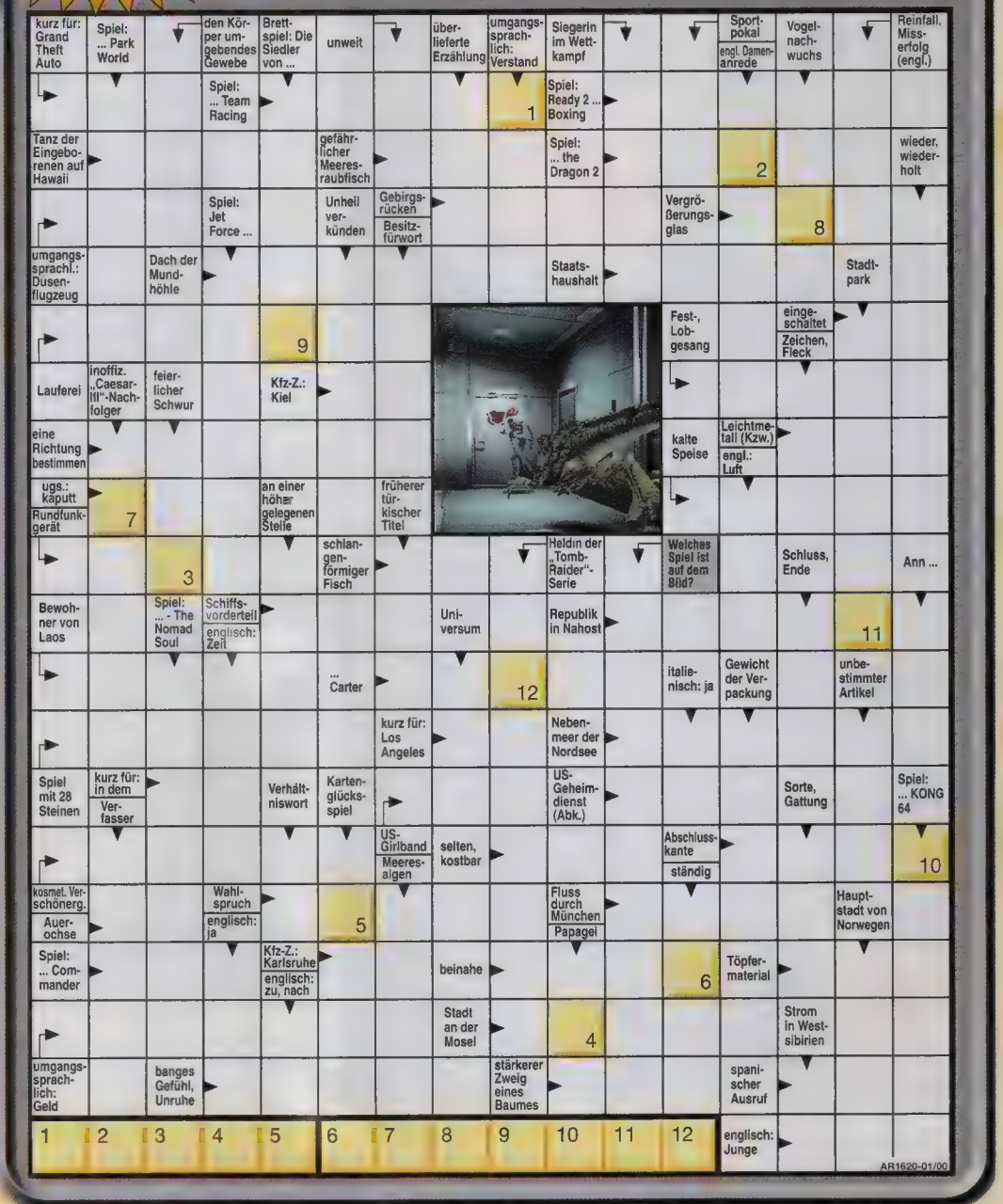


Eine Sammelstation für alte CDs: „CD-Collect" (www.cd-collect.com)

Text: Christiane Strobel · Fotos: Klaus Börner (3)

5X ZU GEWINNEN

Unter allen, die uns die richtige Lösung des Kreuzworträtsels nennen, verlosen wir fünfmal je eine **Playstation**.
Wie's genau geht, erfahrt Ihr auf Seite 174.
Aktionsschluss ist der 19.1.2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



Zwei Ostfriesen gehen zum Fischen. Die beiden sind sehr erfolgreich und fangen sehr viele Fische. Schließlich rudern sie zum Ufer zurück. „Ich hoffe," sagt einer der Ostfriesen, „du hast dir die Stelle gemerkt, wo wir all diese Fische gefangen haben. Wir wollen morgen hier weiterfischen." Der andere antwortet: „Ja, natürlich! Ich habe ein Kreuz an die Bootsseite gemalt, um die Stelle zu markieren."

Ein Zauberer geht durch den Park und sieht eine Skulptur aus Stein, die ein Liebespaar darstellt. Da er etwas Gutes tun möchte, erweckt er die beiden zum Leben und sagt zu ihnen: „Ihr habt genau eine Stunde Zeit, bis ich euch wieder zu Stein verwandle." Die beiden verschwinden im nächsten Gebüsch und ein Heidenspektakel beginnt. Nach 45 Minuten tauchen die beiden etwas zerrupft wieder beim Zauberer auf, der schaut sie an und meint: „Ihr habt noch 15 Minuten, also überlegt euch was." Das Pärchen ist etwas unentschlossen. Sie meint: „Wollen wir noch mal?" Er zögert, antwortet aber dann: „Na gut, aber diesmal hältst du die Taube fest und ich scheiße drauf."

Ein Hase legt sich im Vollrausch schlafen. Kommen zwei Wölfe vorbei und streiten sich um den Hasen. Sie kämpfen so lange um den Hasen, bis sie sich gegenseitig totgebissen haben. Am Morgen wacht der Hase auf und sieht die beiden toten Wölfe neben sich liegen. Er schüttelt den Kopf und meint: „Was habe ich da nur wieder angestellt..."

„Papi, hast du eigentlich ein gutes Gedächtnis für Gesichter?" – „Ich denke schon, mein Sohn." – „Gut. Ich habe nämlich gerade deinen Rasierspiegel kaputt gemacht."

Sagt eine Emanze zu ihrer Freundin: „Gib mir mal bitte die Salzstreuerin!"

Auswahl: Michael Stapf · Comic: Rolf Boyke · Illustration: Markus Beyer

Die Auflösung des Preisrätsels aus Heft 12/99 sowie der Bilderrätsel aus diesem Heft findet Ihr auf Seite 171

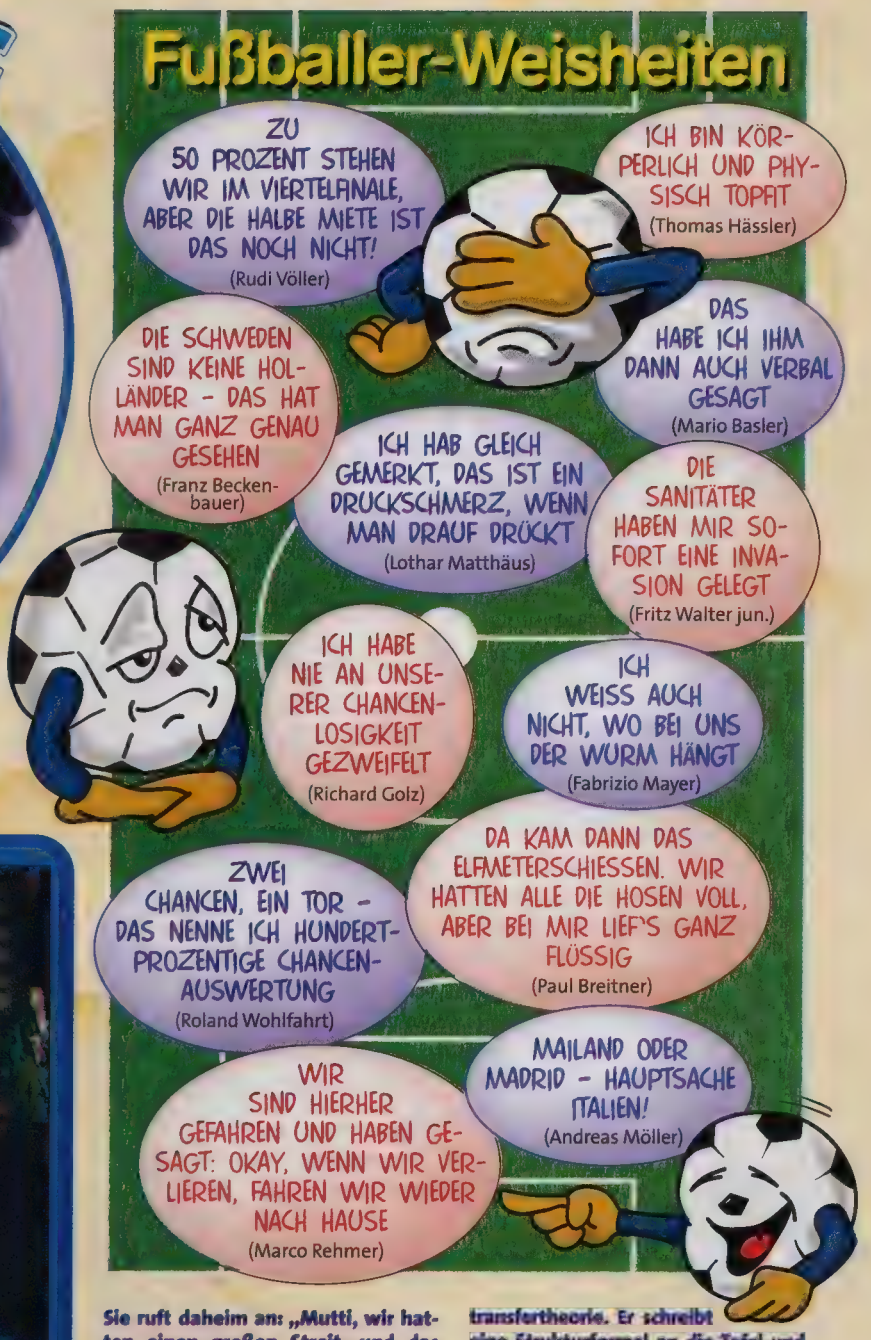
TOTAL SCHRÄG

Erkennst Du, welcher Star hier zu sehen ist?

SUCHBILD

Die Muppets sorgen in ihrem neuen Kinofilm für intergalaktischen Spaß. Nur wer ganz genau hinschaut, entdeckt sieben Unterschiede. Findest Du sie?

Fußballer-Weisheiten



Sie ruft daheim an: „Mutti, wir hatten einen großen Streit, und das nach erst zwei Monaten Ehe!" Mutti: „Das ist mir auch passiert!" Sie: „Ja, aber wohin nun mit der Leiche?!"

„Ich wette um hundert Mark, dass ich mit meiner Tuba die Zeit bestimmen kann", sagt der Straßenmusiker mitten in der Nacht zu einem Passanten. „Das glaube ich nicht", sagt der Passant und wettet dagegen. Der Straßenmusikant nimmt seine Tuba und bläst mit voller Kraft hinein. Ein Fenster öffnet sich, und jemand ruft heraus: „Wer macht nachts um halb vier so einen Lärm?!"

„Was soll ich meiner Freundin bloß zum Geburtstag schenken?" – „Rauchtischlampe?" – „Nein, leider nicht!"

Vater zum Sohn: „Wenn du an ein Mädchen kommst, dessen Augen glänzen, dessen Lippen feucht sind und das am ganzen Körper zittert, dann lass die Finger davon, es hat Fieber!"

Der Chemieprofessor doziert vor den Erstsemestern über die Elektronentransfertheorie. Er schreibt eine Strukturformel an die Tafel und sagt: „Wie Sie sehen, fehlt ein Elektron. Wo ist es?" Schweigen. „Wo ist das Elektron?", fragt der Professor wieder. Da ruft einer der Studenten: „Niemand verlässt diesen Raum!"

Manni fährt ganz stolz mit seinem Manta auf der Autobahn Vollgas. Da taucht im Rückspiegel ein schwarzer Punkt auf, es macht zischsch... und der Porsche ist vorbei. Kurz darauf ein roter Punkt im Rückspiegel, es macht zischsch... weg ist der Ferrari. Am nächsten Tag trifft man sich im Krankenhaus wieder. Fragt Manni den Porschefahrer: „Ey, watt hass'e jemacht?" Darauf der Porschefahrer: „Als bei zweihundertachtzig ein LKW ausscherte, da war's vorbei." – „Und du?", wendet er sich an den Ferrarifahrer. Dieser antwortet: „Mit dreihundert in 'ne Baustelle kommt nicht so gut." Dann fragen beide, was denn Manni angestellt habe, worauf dieser sagt: „Als ihr so vorbeigeflogen seid, hab ich gedacht, ich stehe, und da bin ich ausgestiegen..."

Pokémon für alle?

Läuft „Pokémon Rote/Blaue Edition" eigentlich auf allen Game-Boy-Geräten oder ist das Spiel nur für den Game Boy Color geeignet?
Tony, Neu-Schladitz

Lieber Tony,
„Pokémon" läuft auf allen Game-Boy-Geräten, also auf Game Boy, Game Boy Pocket und Game Boy Color. Du kannst das auch an der Spielepackung erkennen, die am Rand den Game-Boy-Schriftzug trägt.

In der Regel findet man Standardsymbole auf allen Spielepackungen, die anzeigen, mit welchen Game-Boy-Systemen das jeweilige Spiel kompatibel ist. Da „Pokémon" für den herkömmlichen Game Boy entwickelt wurde und Nintendo den Game-Boy-Color-Besitzern erst später die Farbe spendierte, befinden sich auf der „Pokémon"-Packung noch keine Game-Boy-Color-Symbole.

Im Folgenden siehst Du nochmals alle Unterscheidungsmöglichkeiten:

Ein Spiel für den Game Boy Color erkennt man an diesem farbigen Logo (o.) und dem entsprechenden Aufdruck auf der Packung. Wird hier nicht zusätzlich das Logo für den normalen Game Boy (u.) abgebildet, dann ist das Spiel lediglich auf dem Game Boy Color lauffähig und lässt sich nicht auf den anderen Game-Boy-Geräten spielen.

Alle Spiele mit diesem Aufdruck und Logo wurden für Game Boy und Game Boy Pocket entwickelt. Doch der Game Boy Color ist „abwärtskompatibel" – auf ihm laufen auch Spiele für andere Game Boys. Kurz: Der Game Boy Color spielt alle GB-Spiele. Beim normalen Game Boy musst Du die Packungsangaben studieren.

Neue Helden gesucht!

Gibt es Spiele oder Software, mit denen ich Charaktere selbst entwerfen kann, etwa wie Squall Leonhart, Croc oder Jin? Ist es kompliziert, einen selbst zu bauen?
Mackanzie, Aichwald

Lieber Mackanzie,
es gibt zwei Wege, sich einen Wunschhelden zu fabrizieren: Zum einen gibt es Spiele, bei denen man zu Beginn seinen Helden aus verschiedenen vorgegebenen Elementen zusammenstellt – das ist bei den meisten Rollenspielen der Fall, ein Beispiel wäre „Baldur's Gate". Dabei kannst Du aber nur aus dem begrenzten Rahmen des Programms wählen und Deinen Charakter nur im jeweiligen Spiel benutzen.

Willst Du das Aussehen Deines Helden von Kopf bis Fuß frei bestimmen, musst Du ihn in einem 3D-Renderprogramm selbst zusammenbauen. Das ist zwar eine aufwendige Angelegenheit, Du hast im Gegenzug aber völlige Gestaltungsfreiheit. Renderprogramme eignen sich aber nur für die Darstellung Deines Helden in 3D und einen Auftritt in kleinen, von Dir selbst gemachten Animationen – spielen kannst Du damit nicht.

Sehr gut ist die Rendersoftware „Reflections 4 special". Es gibt sie unter anderem bei Pearl Agency, Pearlstraße 1, 76426 Buggingen, Telefon: (0180) 555 82. Preis: ungefähr 20 Mark. Dazu kommen noch die Versandgebühren.

Keine Garantie mehr?

Ich besitze seit zwei Tagen einen Pentium III mit 450 MHz, mit einer 8-MB-ATI-Rage-Pro-Grafikkarte. Ich würde mir aber gerne eine Riva TNT 2 einbauen. Nun meine Frage: Wenn ich den Computer öffne, erlischt dann die Garantie? Sie beträgt jetzt ein Jahr.
Christian, Alperstedt

Lieber Christian,
wenn Du in Deinen Computer eine Grafikkarte selbst einbaust, riskierst Du möglicherweise die lange Garantie von einem Jahr. Oft enthalten Garantiebedingungen die Klausel, dass diese Garantie dann entfällt, wenn Änderungen am Gerät nicht fachmännisch durchgeführt werden. Das heißt meistens, dass ein autorisierter Fachhändler des PC-Herstellers den Einbau der Karte vornehmen müsste. Am besten liest Du in den Garantiebestimmungen noch einmal nach.

Ganz geht Dir die Garantie allerdings nicht verloren. Denn Du hast einen gesetzlichen Anspruch von einem halben Jahr ab dem Kauf des Gerätes. Der besteht auch, wenn Du die Grafikkarte selbst einbaust.

Schaffe, schaffe, Level baue

Ich suche ein Programm, mit dem ich eigene Levels oder Spiele herstellen kann. Welches würdet ihr mir empfehlen, wenn es überhaupt welche gibt!?
Michael, Coburg

Lieber Michael,
es gibt Tools zum Levelbau für bereits erhältliche Spiele, wie zum Beispiel den „Worldcraft"-Editor, der „Half-Life" (dt. Version) beiliegt. Oft findest Du die Level-Editoren für bestimmte Spiele im Internet auf Fan-Sites.

Bis vor einigen Jahren noch konnte man auch Programme zur Herstellung von Spielen selbst kaufen, zum Beispiel „Klik'n'Play" oder den „3D-Game-Creator". Es gibt sie aber nicht mehr zu kaufen. Auf Flohmärkten hast Du vielleicht noch eine Chance, sie zu finden.

South Park: Held Eric Cartman in eindeutiger Pose, von S.J.

Stichwort „Playstation 2"?

In der SCREENFUN 11/99 hat leider der Druckfehler-Teufel zugeschlagen – noch dazu im Jackpot, wo es um die wichtigen Stichworte für Verlosungsaktionen geht. Der richtig geschriebene Text von drei Aktionen wurde dabei zum Teil „verschluckt". Das tut uns Leid, und wir hoffen, Ihr wart nicht allzu irritiert. Für die PS-2-Verlosung war „Playstation 2" als Stichwort gedacht, für die N64 das Lösungswort des Kreuzworträtsels. Vom Film „Fightclub" gab's 10 „So-" zu gewinnen – das hätte „Soundtracks" heißen sollen.

Da der Fehler auf unserer Seite lag, haben wir alle Interessenten für diese Aktionen zur Verlosung zugelassen, unabhängig vom Stichwort. Ihr wart übrigens in dieser Hinsicht sehr erfinderisch – auch die eingeschickte „Playstation 2" aus Pappe (siehe Bild) wurde als Stichwort akzeptiert.

LESERSERVICE

Auch außerhalb des Hefts bietet Euch die SCREENFUN-Crew hilfreichen Service rund um alles, was ein bisschen Spaß macht.

Die Redaktion beantwortet alle Briefe und E-Mails – ohne Ausnahme. Briefe, die wir im Heft abdrucken, müssen leider gekürzt werden.

Bei den verschiedenen Angeboten rund um TRIX könnt Ihr Euch bei Problemen mit kleinen und großen Übermalbildern jederzeit Hilfestellung von uns holen – ob per Faxabruf, Postkarte oder an der Hotline. Der Leserservice darf Euch nicht hängen!

TRIX PER FAX

SCREENFUN hilft Euch Cheats, Lösungen und Strategien zu Spielen rund um die Uhr, sieben Tage die Woche per Faxabruf! Unter der Telefon-Grundnummer (s.u.) erhaltet Ihr eine Liste aller abrufbaren TRIX PER FAX. Ein Anruf kostet 1,81 DM pro Minute, danach braucht Ihr dafür das Einverständnis Eurer Eltern. Achtung: Dieser Service funktioniert nur innerhalb Deutschlands.

(0190) 669 889

TRIX PER POST

Auf dem Postweg erhaltet Ihr hilfreiche Lösungen und Strategien zu Spielen. Schreibt auf einer Postkarte, zu welchem Spiel Ihr Fragen habt. Vergesst nicht, dabei auch das System anzugeben. Rechnet bitte damit, dass die Antwort wegen der großen Nachfrage bis zu drei Wochen dauern kann. Schickt Eure Karte an:

BRAVO SCREENFUN
Stichwort: Trix per Post
Postfach 200211
80002 München

Die gewünschte Lösung wird Euch dann so schnell wie möglich zugeschickt.

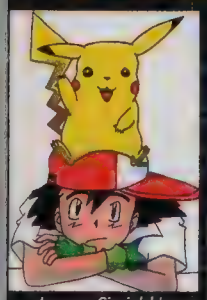
HOTLINE!

Für knifflige Fragen oder Probleme in Spielen haben wir die Hotline eingerichtet. Ruft bitte nur in genannten Fällen an, denn die Hotline glüht durch – und alle Hilfsfälle sollen durchkommen.

Montag bis Freitag
15.00 bis 16.00 Uhr

(089) 67 86 74 60

SCREEN-GALERIE



Joanna Ciesielski aus Essen lässt Pikatchu seinem Trainer Ash aufs Dach steigen

Maximiliane Sonnleitner aus Burg Kunstadt zeichnete das „Tekken"-Girl Nina Williams

Lara, wie sie leibt und lebt, von Alexander Seidel aus Berlin

Das könnt Ihr auch?

Dann schickt uns Eure selbst gezeichneten oder gerenderten Bilder. Die gelungensten erhalten ein Plätzchen in der Screen-Galerie. Schreibt an:

BRAVO SCREENFUN
Stichwort: Leserpost
Charles-de-Gaulle-Straße 8
81737 München

Legal CDs brennen

Ich habe gehört, dass es legal ist, Musik-CDs für den privaten Gebrauch zu kopieren. Aber warum kann ich mir dann nicht MP3s aus dem Internet herunterladen und auf eine CD brennen? Es ist doch eigentlich dasselbe, oder?
Jan, Herzogenrath

Lieber Jan,
leider ist das nicht so einfach. Musik-CDs kannst Du jederzeit für den privaten Gebrauch kopieren – wenn es sich um eine Original-CD handelt. Auch bei ordnungsgemäß verkauften CDs darfst Du jedoch nicht unendlich viele Kopien herstellen. In der Regel sind bis zu sieben Kopien erlaubt.

Ob es sich um ein „Original-MP3"-File handelt, weißt Du bei Internet-Angeboten meistens nicht. Oft sind MP3s im Internet abrufbar, die ohne Zustimmung des Künstlers oder Plattenproduzenten angeboten werden. Solche MP3s downzuloaden, ist ebenso illegal, wie schwarz gebrannte CDs zu kaufen.

Du solltest deshalb nur MP3-Files von „offiziellen Seiten" herunterladen. Wenn Du legale Files aus dem Internet herunterladen möchtest, findest Du diese etwa unter *www.mp3.com*

Briefwechsel mit James

Ich bin ein großer Fan vom James-Bond-Darsteller Pierce Brosnan und bitte euch um seine Autogrammadresse.
Katharina, Wirges

Liebe Katharina,
der 007-Held ist wirklich smart und es hat viel Spaß gemacht, den neuesten Bond-Film im letzten Heft vorzustellen. Sein Autogramm kannst Du an der unten angegebenen Adresse in Kalifornien erhalten. Schick dorthin bitte einen an Dich selbst adressierten Rückumschlag und lege zusätzlich einen internationalen Antwortschein der Post bei. Die Autogrammadresse lautet:
Pierce Brosnan
c/o Creative Artists Agency
9830 Wilshire Boulevard,
Beverly Hills,
CA 90212, USA

Der Soundtrack von „Final Fantasy VIII"

Derzeit läuft in vielen Fernsehprogrammen Werbung für „Final Fantasy VIII". Begleitet wird diese von einer atemberaubenden Musik. Welche Musik ist das, und kann ich den Soundtrack irgendwo kaufen?
Laura, Bottrop

Liebe Laura,
der Soundtrack von „Final Fantasy VIII" mit vielen bezaubernden Musikstücken wurde nur in Japan veröffentlicht. Wir nennen Dir und allen anderen „FF VIII"-Fans im Folgenden aber eine Adresse, unter der Du ihn auch in Deutschland bestellen kannst:
ACME – The Game Company
Zülpicherstr. 17
50674 Köln
Tel.: (0221) 240 88 00
Die Internet-Shop-Adresse lautet:
www.acmeonline.de
Der Soundtrack befindet sich auf insgesamt vier CDs. Das Ganze kostet 109,90 Mark inklusive Versand und Nachnahmegebühren. Bei ACME sind auch die Soundtracks zu den Teilen I bis VII von „Final Fantasy" erhältlich.

Alle, die einen schmalen Geldbeutel haben, können stattdessen aber auch ihr Glück versuchen: Wir verlosen den „Final Fantasy VIII"-Soundtrack zweimal. Schaut auf den Aktionsstern oben rechts und die Jackpot-Seite 174!

Walzerklänge beim Tanz mit Rinoa oder Adrenalin treibende Rhythmen beim Kampf – die Musik von „Final Fantasy VIII" fährt für jeden Geschmack die richtigen Töne auf

SCREENFUN AKTION!

Magische Musik für „Final Fantasy"-Fans: Wir verlosen 2 x den „FF VIII"-Soundtrack für alle Fans von Squall und Co. Wie Ihr mitmachen könnt, erfahrt Ihr auf der Jackpot-Seite 174. Aktionsschluss ist der 19.1.2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

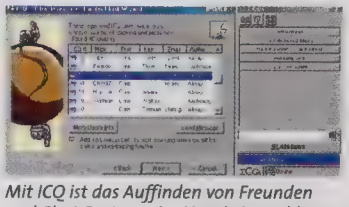
ICQ – I seek You

Ich chatte öfter und wurde dabei schon mehrmals gefragt, ob ich „ICQ" habe. Ich weiß, dass es etwas mit Chatten zu tun hat, aber nicht, was genau „ICQ" ist und welche Vor- und Nachteile es beim Chatten bringt. Ich hoffe, ihr könnt mir weiterhelfen.
Isolde, Oberriexingen

Liebe Isolde,
englisch buchstabiert klingt ICQ wie „I seek You", das bedeutet in etwa „Ich suche und finde Dich". ICQ ist ein Freewareprogramm, das Dir, während Du im Internet bist, mitteilt, wer gerade online ist und damit zum Direkt-Chatten verfügbar (es entspricht also der „Buddy"-Funktion in AOL). Auch Deine Freunde können, sobald im Netz, sofort checken, ob Du auch online bist.

Das Ganze funktioniert so ähnlich wie ein Telefonnetz. Du erhältst eine eigene ICQ-Nummer, die bei einem Server hinterlegt wird. Gehst Du online, wird Deine ICQ-Nummer an den Server übermittelt. Zugleich prüft ICQ an den Nummern Deiner bevorzugten Chat-Partner, ob sie online sind.

ICQ kann aber noch mehr: Du kannst damit auch Dateien hin- und herkopieren. Mittlerweile gibt es sogar einen freien E-Mail-Account. Die aktuelle Version von ICQ gibt es gratis zum Downloaden unter *www.icq.com*



Mit ICQ ist das Auffinden von Freunden und Chat-Partnern im Netz kein Problem

LESERPOST

Eure Meinung ist uns wichtig! Wenn Ihr Vorschläge und Anregungen habt, um BRAVO SCREENFUN besser machen könnt, schreibt uns. Wenn Ihr Eure Meinung kundtun wollt, schreibt uns. Und wenn Ihr Fragen zu Spielen, Hard- oder Software habt, schreibt uns. Das ist die Adresse:

Redaktion BRAVO SCREENFUN
Stichwort: Leserpost
Charles-de-Gaulle-Straße 8
81737 München

Oder schickt eine E-Mail an:
leserpost@screenfun.de

HEFTE NACHBESTELLEN

Und wenn mal eine Ausgabe verpasst? Kein Problem! Viele SCREENFUN lässt sich noch bestellen, sobald sie zehn Wochen vom Markt ist (solange der Vorrat reicht). Ruft beim Pressevertrieb Nord an, schickt ein Fax oder bestellt das Heft online:

Pressevertrieb Nord
Schwedenburg Allee 11
22525 Hamburg
Tel.: (040) 85 36 91 40
Fax: (040) 85 36 91 41
Online-Bestellungen unter: www.hbv.de

POSTER, KURSE & GIMMICKS

Und Deine kleinen Brüder Deine Poster zerfetzt? Willst Du Vorder- und Rückseite aufhängen? Wir schaffen Abhilfe:

Wenn Du einen an Euch selbst adressierten und mit 3 Mark frankierten DIN-A4-Umschlag schickst, bekommst Ihr Euer Wunsch-Poster, Kurse oder Gimmicks, so lange der Vorrat reicht.

Redaktion BRAVO SCREENFUN
Stichwort: Bestellwunsch
Charles-de-Gaulle-Straße 8
81737 München

...MEHR, MEHR, MEHR...

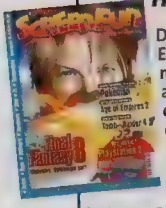
Wir verbessern uns ständig, um unser Service-Angebot stetig. Über Neuerungen informieren wir Euch regelmäßig auf den „Leserpost"-Seiten. Wer Fragen zu einem Bestellservice hat oder zusätzliche Infos braucht, kann sich jederzeit per Post oder E-Mail an den Leserservice wenden.

Redaktion BRAVO SCREENFUN
Stichwort: Hilfe
Charles-de-Gaulle-Straße 8
81737 München
E-Mail: leserpost@screenfun.de

Comic: Rolf Boyke

Die Jackpot-Gewinner

Herzlichen Glückwunsch!



Das SCREENFUN-Team wünscht Euch viel Spaß mit den Gewinnen. Hier findet Ihr die Namen aller Gewinner bei Aktionen der SCREENFUN 11/99. Auch diesmal findet Ihr im Jackpot wieder viele tolle Preise: Schaut auf Seite 174 – und den Millennium-Jackpot auf Seite 172.

Stichwort „Spiele-PC" je 1 Multimedia-Spiele-PC
Sabrina Korzen, Aßlar · Sybille Olm, Brandenburg · David Schwalb, Berlin

Stichwort „Charts 11" 1 Jahres-Spiele-Abo
Matthias Trilk, Siebeneichen

Stichwort „Trickstyle" je 1 Nintendo 64
Andrea Adolph, Grebenhain · Christian Bauer, Nürnberg · Manuel Beuters, Osteel (Aurich) · Josef Mader, Metten · Guido Tamponi, Berlin

Stichwort „Chartskarte" 1 Playstation und 3 Spiele
Zabih Nawabi, Linz

Stichwort „Dreamcast-Fragebogen" 1 Sega Dreamcast
Michael Baumeister, Wuppertal

Stichwort „Playstation 2" 1 japanische Playstation 2
Stefan Langemeier, Ellgau

Stichwort „Praktikum" 1 dreiwöchiges Praktikum im SCREENFUN-Layout
Ikbal Gökcen, Nürnberg

Stichwort „Loop" 1 „Loop-Package" (Handy + Karte)
Kevin Sander, Xanten

Stichwort „Pay-TV" je 1 Schnupper-Abo Premiere World
Ramona Dronik, München · Dennis Endrulat, Mettmann · Sven Ertel, Ditzingen

Stichwort „Sound" je 1 Guillemot-Soundkarte
Alexander Bönisch, Ebersburg · Johannes Kolb, Schlüchtern · Jörn Pabst, Gondershausen · Robert Rezan, Embrach · Manuel Vögele, Immendingen

Stichwort „Fight Club" je 1 „Fight Club"-Soundtrack
Daniel Blank, Leinburg · Sieglinde Bohnis, Dorste · Lukas Borowski, Wittingen · Heino Ebel, Himbergen · Paolo Heidenreich, Ruhpoldingen · Michael Hochradt, Barsbüttel · Sebastian Peikert, Schneeberg · Christian Penger, Hagen · Christina Tramburg, Templin · Joschka Wiesneth, Heidenrod

Stichwort „Hits" je 1 „BRAVO Hits 27"-CD
Eva Backus, Issum · Patrick Kaiser, Willich · Thomas Lehwald, Sommersdorf · Jessica Meißner, Neuenkirchen · Thomas Michel, Ahorn-Eubigheim · Alexander Pöckl, Jetzendorf · Sven Regert, Friedberg · Jan-Hendrik Sachau, Leck · Björn Schlie, Höpfingen · G. Sommer, Erkelenz
je 1 „Kuschelrock 13"-CD
Patrick Berger, Hausen · Angelika Boguseak, Burgdorf · Sven Fischer, Karlsruhe · Alexander Kerper, Windeck · Frank Ludwig, Glengen · Manuela Nowak, Essen · Daniel Pelaez, Freiburg/Neckar · Peter Radvan, Berlin · Christian Schlimmer, Pforzheim · Karsten Schramm, Königshain

Stichwort „Klamotten" 1 „US 40"-Outfit
Christina Hammer, Dasing

Stichwort „Bug's Life" je 1 Game-Boy-Spiel zum Film
Michael Aigner, Abstatt · Christopher Schellmann, Weiterstadt · Monika Scherer, Gelsenkirchen
je 1 PC-Spiel zum Film
Tobias Eichele, Calw · Florian Stalke, Salzgitter · Martin Wisniewski, Mülheim
je 1 Video zum Film
Manuel Leckel, Aresing · Mike Petruschka, Niederkassel/Rhein · Michel Schymik, Finowfurt

Stichwort „Knabbern" je 1 Kiste à 14 Dosen Pringles
Nicole Baumann, Sersheim · David Beyer, Lüchow · Tobias Brandl, Ihlerstein · Thomas Bumbar, Kassel · Michael Falkner, Kirchensittenbach · Florian Goldmann, Seulingen · Jens Griesbach, Mannheim · Felix Hennig, Herold · Sascha Höppner, Berlin · Sebastian Irmer, Göttingen · Max Kaiser, Ratingen · Stefan Rosenberger, Krefeld · Jean-Pierre Rößler, Recklinghausen · Robert Rost, Hamburg · Christian Roth, Velbert · Jens Schmidtke, Damme · Raschid Tamrzadeh, Aachen · Erik Valentin, Melsungen · Ramon Weishaupt, Niederteufen · Manuela Zehrfeld, Selm

Stichwort „Sailor" je 1 „Sailor Moon"-Soundtrack
Mati Behringer, Hilpoltstein · Annette Bergmann, Riesa · Jessica Bergs, Ahaus · Isabell Gattinger, Weilrod · Martin Koos, Göhren/Rügen · Julia Kronewirth, Konz · Dana Le Kim, Frankenberg · Julia Linde, Stadthagen · Thomas Lülff, Georgsmarienhütte · Alexander Ruf, Bad Friedrichshall

Stichwort „Spirit" je 1 „Tommy Spirit"-Uhr
Jörg Albrecht, Fichtenau 1 · Lutz Appel, Bad Salzdetfurth · Maik Gralla, Klein Partwitz · Steffen Hampicke, Falkensee · Matthias Hartmann, Oppenheim · Sascha Lindenberg, OHZ-Scharmbeck · Alexander Rütgers, Simmerath · Jean-Michel Scherp, Calden · Daniel Schuster, Freiberg a.N. · Holger Schwarz, Ostfildern
je 1 „Tommy Spirit"-Rucksack
Lars Heinzig, Freiberg · Benjamin Jakobs, Losheim am See · Marian Nicolas, Schwaigern · Timo Reif, Arnsberg · Andy Zimmermann, Albstadt

Stichwort „Tarzan" je 1 „Tarzan"-Safari-Weste
Isabell Klar, Heringen · Mario Peric, Stuttgart · Denise Voogd, Oldenburg
je 1 „Tarzan"-Uhr
Tobias Kapp, Waldkirch · Dirk Kappesser, Heinzenhausen · Christian Nette, Bad Neustadt

Defektes Memory

Ich besitze zwei Memory Cards mit jeweils 8 MB Speicher. Aber bei ungefähr 30 vollen Blocks kann ich nicht mehr auf weitere Seiten zugreifen, und die Card zeigt an, dass sie voll ist, obwohl sie nicht mal halb voll sein kann.
Manuel, Spittal

Lieber Manuel,
dieses Problem kennen wir leider nur zu gut. Dummerweise haben nämlich viele Mega-Memory-Cards Probleme mit der Speicherzuteilung. Auch Bedienungsfehler – etwa zu schnelles Rausziehen der Card während des Speichervorgangs – können sich fatal auf ihren Speicher auswirken. Durch zu frühe Wechsel des Speicherbereichs gehen ebenfalls sehr schnell Spielstände verloren. Wir raten eher zu den normalen 15 Blocks großen Cards – bei ihnen treten weit seltener Fehler auf.

Wenn Du Probleme mit Deiner Memory Card hast, solltest Du Dich auf jeden Fall an den Händler wenden, bei dem Du sie gekauft hast. Während der Garantiezeit kannst Du auf diesem Weg wenigstens eine Nachbesserung oder gleich eine neue Card erhalten.

Bieten eine Menge Speicher, aber oft auch eine Menge Probleme: Mega-Memory-Cards

„Trix per Post" kommen nicht

Ich habe vor zirka fünf Wochen euren Service „Trix per Post" in Anspruch genommen und mir Cheats zu „Klingon Honor Guard" zuschicken lassen. Aber sie sind immer noch nicht da. Ich weiß zwar, dass ich mit einer „Lieferzeit" von zirka drei Wochen zu rechnen habe, aber fünf Wochen ist doch sehr lang!
Christian, Freyung

Lieber Christian,
da hast Du ganz Recht, fünf Wochen sind zu lang. Und darum stimmt hier etwas nicht. Die „Trix per Post" brauchen leider manchmal wirklich lang, aber vielleicht ging Dein oder unser Brief auf halbem Weg verloren. Jetzt gibt es mehrere Möglichkeiten:

Schick eine E-Mail an unsere Adresse *leserpost@screenfun.de* – nenn Deine Adresse und Lösungswünsche mit System. So wird das Ganze flotter bearbeitet als ein erneuter Brief.

Man kann auch die Hotline anrufen, seinen Namen nennen und sagen, dass die Lösung verdächtig lange dauert. Dann können wir checken, ob die Anfrage überhaupt angekommen ist.

Allgemein gilt: Am schnellsten und sichersten erhaltet Ihr Hilfe mit den „Trix per Fax" (siehe Seite 168, rote Leiste). Postkarten können wir schneller bearbeiten als Briefe mit Zusatzfragen. Bitte schreibt auch deutlich, das verhindert falsche Angaben auf den Antworten – dann sind sie noch schneller bei Euch.

Game-Boy-Schnäppchen?

Ich war in den Herbstferien auf Gran Canaria. Dort wurden in fast jedem Elektroladen Game-Boy-Module mit 70 bis 170 Spielen angeboten. Darauf gab es auch schon aktuelle Spiele wie „Pokémon" oder „A Bug's Life"! Geht denn das überhaupt?
Catrin, Kleve

Liebe Catrin,
rein technisch gesehen, ist das Zusammenstellen von solchen Mega-Bundles auf einem Modul möglich. Doch kann es sein, dass diese Bundles keine offiziellen Bundles, sondern illegale Raupkopien sind.

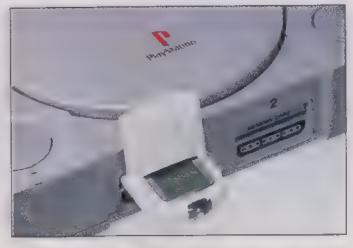
Die meisten solcher illegalen Module werden in der Regel in Fernost gefertigt. Sie enthalten eine Sammlung von Spielen, für welche die Hersteller keine Lizenz von den Spieleproduzenten besitzen.

Es gibt dann beim Verkauf einige kleine Hinweise, die auf die illegale Herkunft hindeuten: Zum einen ist der Preis dann verdächtig niedrig. Wären alle Lizenzen legal eingekauft, müsste ein Modul mit 100 Spielen über 500 Mark kosten. Zum anderen sind es keine Originalverpackungen, und die Original-Spielanleitungen fehlen. Zudem sind solche Module oft mit technischen Fehlern behaftet und die Spiele laufen nicht richtig. Serviceleistungen wie den Austausch im Garantiefall bekommst Du meist auch nicht.

Wo bleibt eigentlich die Pocket-Station?

Ich habe seit langer Zeit nichts mehr von der Pocket-Station für die Playstation gehört. Wann kommt sie denn nun nach Deutschland?
Jeremy, Nordenham

Lieber Jeremy,
da haben wir leider keine gute Nachricht für Dich: Sony hat uns auf Anfrage mitgeteilt, dass die Pocket-Station höchstwahrscheinlich außerhalb Japans gar nicht auf den Markt kommen wird. Dir bleibt nur noch die winzige Hoffnung, dass die Sony-Leute sich das noch einmal überlegen – der Verkauf der Pocket-Station in Japan läuft nämlich sehr gut. Es müssten in Deutschland aber erst einmal Spiele veröffentlicht werden, die die Pocket-Station unterstützen. Bis jetzt gibt es hierzulande nämlich keine.

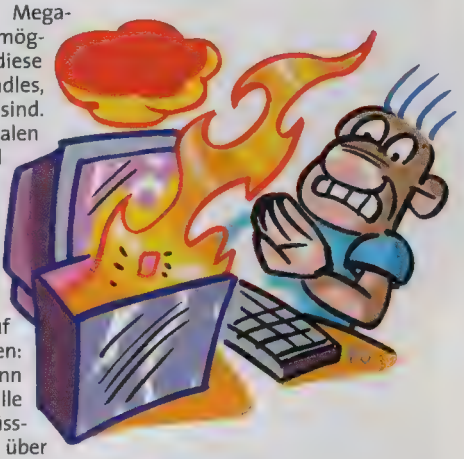


Die Pocket-Station bietet Mini-Spielchen, Speichern und den Tausch von Spielständen

Hitzschlag im Prozessor

Ich habe einen neuen Pentium II mit 350 MHz bekommen. Nun will ich mir die Grafikkarte „Voodoo3 3000" kaufen, aber die soll ja erst mit 450 MHz so richtig gut laufen.

Meine Frage: Wie hoch kann ich meinen Prozessor übertakten, ohne dass er einen besseren Kühler braucht oder den schnellen Hitzetod stirbt?
Justus, Berlin



Lieber Justus,
erfahrene Computer-Cracks übertakten ihre Rechner gern, um noch das letzte Fitzelchen an Leistung aus ihnen herauszukitzeln. In der Regel macht eine Übertaktung den Rechner aber nicht so viel schneller, dass es merkliche Vorteile bringt. Außerdem birgt Übertakten auch einige Risiken, die Du kennen solltest. Der Prozessor wird durch Überhitzung stärker beansprucht, somit besteht die Gefahr, dass er früher kaputtgeht. – Das muss nicht sein, kann aber vorkommen.

Der Kauf der neuen Grafikkarte ist aber trotzdem eine sinnvolle Sache. Die Voodoo3 ist eine sehr gute Karte, die Dir genug Geschwindigkeitsvorteil ohne Risiken bringen wird.

Pokémon auf der Playstation trainieren

Meine Kumpels und ich sind riesige Pokémon-Fans. Allerdings haben wir nur eine Playstation. Wisst ihr, ob Pokémon auch für die Playstation erscheinen wird oder nicht?
Sebastian, Passau

Lieber Sebastian,
das wird nicht der Fall sein. „Pokémon" ist ein Spiel, das direkt von Nintendo kommt. Man dürfte es für die Sony Playstation nur mit Lizenz umsetzen. Sony ist aber ein großer Konkurrent von Nintendo. Bis jetzt ist es darum auch noch nie vorgekommen, dass eine waschechte Nintendo-Lizenz auch auf der Playstation erscheint, also etwa „Super Mario 64", „Yoshi's Story" oder „Zelda 64". Auch umgekehrt wurde eine echte Playstation-Lizenz noch nie an Nintendo gegeben – wer würde sich nicht über „Spyro – The Dragon" oder „Gran Turismo" auf dem N64 freuen?

Wer diesem Hai im Kino ins Maul sehen will, muss mindestens 16 Jahre alt sein

Deep Blue 16

Ihr habt in der Ausgabe 11/99 geschrieben, dass der Kinofilm „Deep Blue Sea" ab 12 Jahren freigegeben ist. Ich freute mich, weil ich mit meinen Freunden in den Film gehen wollte. Doch als ich in die Kinozeitung schaute, stand da, dass der Film doch erst ab 16 Jahren freigegeben ist. Warum schreibt ihr dann, er sei ab 12 Jahren?
Robert, Schapen

Lieber Robert,
es tut uns Leid, dass es bei dieser Angabe zu Missverständnissen kam. Im Wertungskasten steht als Altersangabe: „ab 12 Jahre beantr." Dabei steht das Kürzel „beantr." für „beantragt". Das ist wichtig und bedeutet Folgendes: Der Filmverleih hat gerade beantragt, dass dieser Film ab 12 Jahre freigegeben wird. Die Entscheidung über die letztlich gültigen Altersbeschränkungen für Kinofilme trifft nämlich die FSK (Freiwillige Selbstkontrolle).

In manchen Fällen kommt es vor, dass die Entscheidung der FSK zum Redaktionsschluss der SCREENFUN noch nicht vorliegt. Als zum Beispiel der Artikel über „Deep Blue Sea" geschrieben wurde, war die Prüfung des betreffenden Antrags durch die FSK noch nicht abgeschlossen. Um Euch trotzdem aktuelle Filmkritiken liefern zu können, veröffentlichen wir in solchen Fällen die beantragte, also vorläufige Altersangabe, und die kann leider von der endgültigen abweichen. Steht kein Zusatz „beantr." im Testkasten, dann wurde die genannte Altersangabe schon von der FSK abgesegnet.

Soldaten verschiffen

Ich bekomme es einfach nicht hin, bei dem PC-Spiel „Anno 1602" meine Soldaten auf die Schiffe zu laden. Bitte helft mir!
Nils, Oldenburg

Lieber Nils,
markiere die Truppen, die Du gerne verladen würdest. Halte die STRG-Taste gedrückt und klicke auf das Schiff. Wenn Du die Einheiten wieder ausladen willst, brauchst Du nur auf die Truppen im Schiff zu klicken.

Multiplayer per ISDN

Ich habe seit einiger Zeit einen Internet-Anschluss, kann aber keine Multiplayer-Spiele spielen, da ich kein Modem habe, sondern nur einen ISDN-Adapter. Könnt ihr mir da helfen?
Christoph, Ochsenhausen

Lieber Christoph,
wenn Du über das Internet an Multiplayer-Spielen teilnehmen willst, spielt es keine Rolle, ob Du mit Modem oder ISDN im Internet bist. Geh einfach nach der Beschreibung im Handbuch des jeweiligen Spiels vor.

Für ein direktes Spiel mit einem Freund, der nur ein Modem hat, kannst Du beim ISDN-Adapter auch einen Emulationsmodus für Modem-Betrieb einstellen. Hier ist in der Regel das Handbuch des Adapters eine gute Hilfe. Ansonsten hilft Dir auch die Hotline des Adapter-Herstellers weiter.

Straftat: Emulatoren?

Ich wollte euch fragen, ob Emulatoren zu Konsolenspielen (Playstation oder Nintendo 64) aus dem Internet legal oder illegal sind. Ich habe mir schon ein paar ZIPs heruntergeladen, doch sie funktionieren alle nicht. Habt ihr vielleicht ein paar gute und übersichtliche Adressen für mich?
Peter, Düsseldorf

Lieber Peter,
Emulatoren aus dem Internet sind dann legal, wenn der Programmierer oder die Produzenten ihr Einverständnis dazu gegeben haben – dies ist beispielsweise bei allen Shareware-Emulatoren der Fall.

In den Bereich der Illegalität kann man geraten, wenn man die zahlreichen ROMs (meistens Spiele) aus dem Internet herunterlädt. Legal sind hier alle Spiele, die speziell für Emulatoren geschrieben wurden und auch als Shareware angeboten werden oder von den Herstellerfirmen für Emulatoren freigegeben wurden. Illegal sind ROMs von Originalsoftware, die nicht vom Hersteller freigegeben wurde – dann handelt es sich um Raubkopien. Und deren Download ist strafbar.

Auf der ganz sicheren Seite bist Du mit „Bleem!" Das ist ein professionell angebotener Playstation-Emulator. Er spielt auf dem PC nur originale Playstation-Spiele ab, also solche, die Du Dir vorher rechtmäßig gekauft hast.

Kaufen kann man „Bleem!" unter anderem bei CDV im Internet unter *www.cdv.de* – Kostenpunkt rund 80 Mark. Du solltest aber auf jeden Fall auf einen Internet-Zugang zugreifen können, um Dir die kostenlosen Updates herunterladen zu können.

„Bleem!" ist der erste professionell vertriebene Playstation-Emulator für den PC

BRAVO SCREENFUN

Impressum

Erscheint im Heinrich Bauer Spezialzeitschriften-Verlag KG, Charles-de-Gaulle-Str. 8, 81737 München
Anschrift der Redaktion:
Heinrich Bauer SMARAGD KG
BRAVO SCREENFUN
Charles-de-Gaulle-Str. 8
81737 München

Postadresse:
BRAVO SCREENFUN, Postfach 200 221, 80002 München, Telefon: 089/6786-0, Fax: 089/6786-7477, Leserservice: 089/6786-7460, E-Mail: leserpost@screenfun.de

Chefredakteur: Anatol Locker *(verantwortlich im Sinne des Presserechts)*
Stellv. Chefredakteur: Gerhard Fuhrmann
Art Director: Sigrid Kowalewski
Textchefin: Martina Hornung
Schlussredaktion: Doris Krieger
Redaktion: Rainer Fellmann, Knut Gollert, Ulrike Goreßen, Christian Henning, Tini Karthan *(Assistenz)*, Andreas von Lepel, Michael Stapf *(Assistenz)*, Christiane Strobel, Volker Weitz
Bildredaktion: Marita Reich
Grafik: Markus Beyer, Igor Clukas, Martina Schmid, Christian Ziegler
Leserservice: Christian Müller *(Ltg.)*, Olaf Zibler

Autoren dieser Ausgabe:
Michael Anton, Angelika Buscha, Oliver Ehrle, Joachim Enderlin, Winnie Forster, Arndt Hennig, Heinrich Lenhardt, Andreas Lober, Michael Martin, Matthias Metzler, Karen Oetzel, André Zurawski
Herstellung: Kurt Müller, Manfred Wimmer
Titel: Eidos Interactive, LucasArts
Anzeigen: Heinrich Bauer Verlag Anzeigen + Marketing KG, Briefach 3000, 20079 Hamburg
Telefon: 040 / 30 19 32 27, Fax: 040 / 30 19 31 24
Marketing Management: Heino Wilkens
Anzeigenkontakt: Carolin Gluth, Tel. 089 / 6786-7278
Verantwortlich für den Inhalt: Viola Schwarz
Verantwortlich für die Struktur: Dirk Jacobi
BRAVO SCREENFUN kostet im Einzelhandel DM 4,50. Auslandspreise: Österreich: öS 38,00; Schweiz: sfr 4,70; Italien: Lire 6.700,00; Niederlande: hfl 5,50; Belgien: bfr 110,00; Frankreich: FF 21,50; Tschechien: kc 103,00; Spanien: Ptas 580,00; Kanarische Inseln: Ptas 600,00.
Für unverlangt eingesandte Manuskripte, Bilder, Datenträger usw. wird keine Haftung übernommen.

Copyright 1999/2000 für den gesamten Inhalt, soweit nicht anders angegeben, by Heinrich Bauer Spezialzeitschriften-Verlag, München. Nachdruck, auch auszugsweise, nur mit vorheriger Genehmigung.

Repro: Otterbach Repro GmbH & Co., Hardbergstr. 3, 76437 Rastatt
Druck: VPM, Karlsruher Str. 31, 76437 Rastatt
Vertrieb: Heinrich Bauer Vertriebs KG, Briefach 4050, 20079 Hamburg
Nachlieferservice: Pressevertrieb Nord, Schnackenburgallee 11, 22525 Hamburg, Telefon: 040 / 853 69-140, Fax: 040 / 853 69-141.
Importeur für Österreich:
BAZAR Zeitungs- und Verlagsges.m.b.H. & Co. KG Postfach 1041, A-1041 Wien, Telefon: 01 / 501 47 21
Abo-Service und Nachbestellungen: Telefon: 06246 / 882 / 53 80.

Veröffentlichung gemäß Paragraph 8, Absatz III des Bayerischen Gesetzes über die Presse vom 3. Oktober 1949.
Persönlich haftender Gesellschafter: Heinz Heinrich Bauer, Verlagskaufmann, Hamburg. Kommanditistin: Heinrich Bauer Verlag KG, Hamburg. Persönlich haftender Gesellschafter: Heinz Heinrich Bauer, Verlagskaufmann, Hamburg. Kommanditisten: Pia Gerdes, Verlagskauffrau; Alice von Alten, Modedesignerin; Heike von Alten; Jens Hollmann, Diplom-Kaufmann; Kai Hollmann, Hotelkaufmann; Lars Hollmann, Diplom-Kaufmann; Nils Hollmann, Volljurist; Dirk Hollmann, Fachbetriebswirt; Silke Hollmann, Auszubildende; Mirja Bauer, Studentin; Nicola Bauer, Studentin, Yvonne Bauer, Schülerin; Saskia Bauer, Schülerin; alle Hamburg.

VORSCHAU

Konnte ein Hammer werden: „Ultima 9"

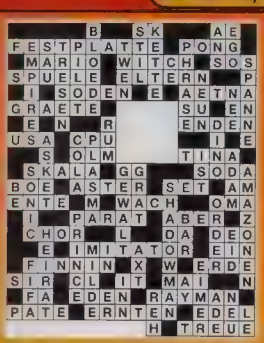
Leonardo DiCaprios neuer Film: „The Beach"

Freut Euch auf exzellente Spiele! Für den PC erscheinen „Ultima 9: Ascension" und „Quake 3", Videospieler erwarten „South Park Rally" und „Toy Story 2" • „The Beach": Leonardo DiCaprios erster Kinofilm seit „Titanic" • An die Knüppel, fertig, los: Der große SCREENFUN-Joystick-Test

Das Heft 2/00 erscheint am 19.1.2000

AUFLÖSUNG

aus Heft 12/99



Das Lösungswort des Kreuzworträtsels in Ausgabe 12/99 lautet: HOMEWORLD

Suchbild

von Fun-Seite 167

Total schräg: Bruce Willis

JACKPOT

1 x Lula-Figur
Eine Freundin fürs Leben: Die 180 Zentimeter große Lula aus dem Spiel „Wet Attack" von CDV bleibt ihrem Gewinner für immer treu.
TEL: (0190) 669 866 68 · Stichwort: „1"

2 x „South Park"-Videopack
Eric, Kenny & Co. mal sechs: Wir verlosen je ein Doppel-Package (à drei Videos) mit der kompletten TV-Staffel der vier Rabauken in Deutsch und Englisch.
TEL: (0190) 669 866 69 · Stichwort: „2"

3 x „Shadow Man"-Figur
Der Schattenmann kommt zu Dir! Und zwar nicht auf Konsole oder PC, sondern richtig zum Anfassen. Mike LeRoi steht satte 30 Zentimeter groß auf dem Tisch, Voodoo-Stab und Knarre in den Händen. Tor-Wächter Jaunty hängt am Bein.
TEL: (0190) 669 866 70
Stichwort: „3"

1 x Nike Golden Air Max
Diese Goldstücke gibt's nicht beliebig oft. Wir verlosen 1 Paar der Limited Editon in Größe 40,5 mit durchsichtiger Sohle und Reflektoren.
TEL: (0190) 669 866 71 · Stichwort: „4"

1 x „clik!"-Laufwerk von iomega
Mit „clik!" flexibel beim Datentransfer – ob Notebook- oder Desktop-Schnittstelle! Drauf passen 40 MByte: etwa 36 Digi-Fotos oder 70 Minuten Musik im MP3-Format.
TEL: (0190) 669 866 72 · Stichwort: „5"

6 x durchsichtiges Nintendo 64
Wie sieht's eigentlich drinnen aus? Die Antwort geben die transparenten N64-Konsolen und -Controller in sechs Farben.
TEL: (0190) 669 866 73 · Stichwort: „6"

5 x Falcon Lightgun
Mit dem integrierten Laserzielsystem der Blaze-Lightgun trifft man bei der Playstation ins Schwarze.
TEL: (0190) 669 866 74 · Stichwort: „7"

1 x Vision Master Pro 450
Plug & Play heißt es bei den 19-Zoll-Monitoren von iiyama. Die „Diamondtron"-Bildröhre bringt Dein Spiel flimmerfrei auf den Screen, und mit den drei Tipptasten ist alles schnellstens programmiert.
TEL: (0190) 669 866 75
Stichwort: „8"

1 x Nintendo-64-Package
Mehr Spielspaß bei „Zelda" oder „Star Wars: Racer" mit Gamester-Zubehör von Vidis: Lenkrad, Gamepad und Speichermodul mit Rumble-Funktion.
TEL: (0190) 669 866 76 · Stichwort: „9"

So geht's!

Im Millennium-Jackpot warten jede Menge Preise auf Euch! Wer an einer Verlosung teilnehmen will, kann eine Postkarte schreiben (Adresse: BRAVO SCREENFUN, Postfach 200 221, 80002 München). Oder ruft einfach an (nur innerhalb von Deutschland möglich): Die Aktions-Telefonnummer (TEL) ist (0190) 669 866 plus ein zweistelliger Kenncode. Jede Verlosung hat ihre eigene Telefonnummer – schaut sie auf diesen Seiten nach!

So geht's: Wählt am Telefon die jeweilige Aktionsnummer. Nennt nach der Kurzansage das Stichwort, Euren Namen, Eure Adresse und Eure Telefonnummer. Ein Anruf kostet pro Minute 0,81 DM (0,41 EUR). Das Einverständnis der Eltern wird darum vorausgesetzt.

Aktions- und Einsendeschluss für dieses Heft 1/2000 ist der 19.1.2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

10

10 x „Dance Studio"

Lass die Puppen tanzen: Mit dem Programm „Dance Studio" animierst Du 3D-Figuren zu fetten Beats.

TEL: (0190) 669 866 77 · Stichwort: „10"

11

3 x PUMA-Outfit

Lässige „King"-Klamotten mit der springenden Raubkatze auf der Brust: für drüber eine Wender-Jacke und für drunter je ein gestreiftes Polo- und V-Neck-T-Shirt.

TEL: (0190) 669 866 78 · Stichwort: „11"

14

1 x Dreamcast + „Soul Calibur"

Daddeln oder ins Internet – mit dem Dreamcast von Sega ist beides möglich. Zum Einstieg dazu: das Spiel „Soul Calibur".

TEL: (0190) 669 866 81 · Stichwort: „14"

12

1 x Pro Carry Case von Blaze

Transportiere Deine Playstation gefahrlos von A nach B: In den stabilen Kunststoff-Koffer passen Konsole, zwei Pads, Kabel, Spiele und Zubehör.

TEL: (0190) 669 866 79 · Stichwort: „12"

15

3 x PUMA Okocha Indoor

Gut beschuht auf Partys oder beim Sport in der Halle seid Ihr mit den weiß-schwarz-blauen Sneakers aus Nubuk-Leder.

TEL: (0190) 669 866 80 · Stichwort: „13"

15

4 x Guillemot-Lenkräder

Je 1 „Force Feedback Racing Wheel" und „Ferrari Racing Wheel" für PC sowie je 1 „Shock2 Racing Wheel" für N64 und PS.

TEL: (0190) 669 866 82 · Stichwort: „15"

Wünsch Dir was!

Teil zwei des großen Millennium-Jackpots: Alles, was Ihr auf diesen Seiten seht, könnt Ihr gewinnen. Und im nächsten Heft geht der Geschenke-Regen immer noch weiter...

16

1 x Playstation im „Final Fantasy VIII"-Design

Man kann sie nicht kaufen oder bestellen: Die Playstation mit Rinoa & Squall auf dem Deckel ist ein exklusives Einzelstück von Sony Computer Entertainment. Ein Glückspilz gewinnt die Konsole im kunstvollen Airbrush-Design.

TEL: (0190) 669 866 83 · Stichwort: „16"

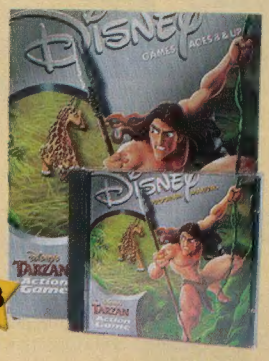
1 x BRAVO-Handy

Mit Deinen Stars auf Tuchfühlung: Über SMS bekommst Du jeden Tag heiße News gebeamt. Das Handy hat zwei austauschbare Schalen, der Akku hält 150 Stunden, als Tarif gilt „D2-CallYa". 25 Mark Startguthaben sind auch schon drin.

TEL: (0190) 669 866 84 Stichwort: „17"

17

18



5 x „Tarzan" als PC-Spiel

Der König des Urwalds schwingt sich nicht nur auf der Leinwand von Liane zu Liane, sondern auch auf dem PC. Das Jump&Run mit seinen schönen Animationen, Filmausschnitten und dem flottem Spielfluss ist eine gelungene Ergänzung zum Disney-Film.

TEL: (0190) 669 866 85 Stichwort: „18"

Foto: Christian Vogel (1)

1/00 **JACKPOT**

BRAVO SCREENFUN **AKTION!**

Im Jackpot warten jede Menge Preise auf Euch! Wer an einer Verlosung teilnehmen will, kann wie bisher eine Postkarte schreiben (Adresse: BRAVO SCREENFUN, Postfach 200 221, 80002 München). Oder ruft einfach an (nur innerhalb von Deutschland möglich): Die Aktions-Telefonnummer (TEL) ist (0190) 669 866 plus ein zweistelliger Kenncode. Jede Verlosung hat ihre eigene Telefonnummer – schaut sie auf dieser Seite nach! Und so geht's: Wählt am Telefon die jeweilige Aktionsnummer. Nennt nach der Kurzansage das genaue Stichwort, Euren Namen, Eure Adresse und Eure Telefonnummer. Ein Anruf kostet pro Minute 0,81 DM (0,41 EUR). Das Einverständnis der Eltern wird vorausgesetzt. Aktions- und Einsendeschluss für Heft 1/2000 ist der 19.1.2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Seite 4

3 x Multimedia-Spiele-PC

Zusammen mit AK Datentechnik verlost SCREENFUN drei Spiele-PC für unbegrenzten Spaß am Screen, zum Beispiel mit „Tomb Raider IV". Alles drin und dran ist vom Feinsten: 17-Zoll-LG-Monitor, Pentium III 450 mit 64 MByte RAM, Riva-TNT-Karte, 10-GByte-Festplatte, 40fach-CD-ROM-Laufwerk sowie Soundkarte.

TEL: (0190) 669 866 43
Stichwort „Spiele-PC"

Seite 26

3 x Lara-Figuren-Set von Maro

Ob mit Tiger über sich oder Motorrad unter sich – Lara zeigt sich stets von ihrer besten Seite.

TEL: (0190) 669 866 44 · Stichwort „Lara"

Seite 147

3 x Wolldecken, 20 Soundtracks + 10 x 2 Freikarten

„Muppets aus dem All"-Goodies zum Hören, Sehen und Drauflegen.

TEL: (0190) 669 866 45 · Stichwort „Muppets"

Seite 105

10 x „Dino Crisis"-Lösungsbuch

Wer hat Angst vor T-Rex und Raptor? Mit dem offiziellen Lösungsbuch knackt Ihr jedes Rätsel um Regina, Gail und Rick.

TEL: (0190) 669 866 46 · Stichwort „Dino"

5 x Playstation

„Final Fantasy VIII" auf der eigenen Konsole daddeln? Wir verlosen 5 Playstations unter allen, die das Fun-Rätsel richtig lösen.

TEL: (0190) 669 866 47 · Das Stichwort ist das Lösungswort des Fun-Rätsels auf Seite 166

Seite 54

1 x Snow-Package: Mütze, Socken & Ski-Tacho

Einer gewinnt: Mütze von Fjällräven; Thorlo-Snowboard-Socken und Tacho „Triple S Ski Speed Scooter".

TEL: (0190) 669 866 48 · Stichwort „Snow"

Seite 11

3 x Dexdrive mit Memory Card

Ist die Memory Card randvoll und kein Ersatz da – „Dexdrive" von Interact hilft: Damit speichert und tauscht Ihr Eure Spielstände auf dem PC.

TEL: (0190) 669 866 49 · Stichwort „Speicher"

Seite 20

1 x Jahres-Spiele-Abo

Unter allen Einsendern, die uns ihre Spiele-Top-5 verraten, verlosen wir 1 Jahres-Abo mit monatlich einem Spiel Eurer Wahl. Schickt eine Postkarte mit dem Stichwort **„Charts 1"** an BRAVO SCREENFUN, Postfach 200 221, 80002 München. Einsendeschluss ist der 19.1.2000.

Seite 160

5 x 2 „Green Lantern"-Comics

Nach zehnjähriger Pause ist er wieder am Kiosk: der smaragdgrüne Superheld „Green Lantern". Wir verlosen je 5 der Erstausgaben und der auf 111 Stück begrenzten Limited-Edition vom Dino Verlag.

TEL: (0190) 669 866 50 · Stichwort „Green"

Seite 44

5 x 1 Paar FILA-Boots

Soweit die Füße tragen: Mit den schwarzen Leder-Boots in den Größen 38,5; 40; 41,5; 42 und 42,5 seid Ihr gut beschuht (eine dieser Größen bitte unbedingt angeben)!

TEL: (0190) 669 866 51 · Stichwort „Boots"

Seite 139

3 x Handy-Watch

Hast Du ein Handy von Viag Interkom? Mit der knallgelben Uhr dazu weißt Du immer, wann's klingelt.

TEL: (0190) 669 866 52 · Stichwort „Watch"

Seite 169

2 x Soundtrack „Final Fantasy VIII"

Magischer Hörgenuss für alle Fans von Squall & Co.: Auf der Tracking-Liste der vier CDs stehen 74 Original-Musikstücke aus dem Spiel „Final Fantasy VIII".

TEL: (0190) 669 866 53 · Stichwort „Sound"

Seite 72

15 x „Final Fantasy VIII"-Figuren

Zusammen mit Sony Computer Entertainment verlosen wir 7 x Squall, je 3 x Rinoa und Cifer sowie 2 x Xell.

TEL: (0190) 669 866 54 · Stichwort „Figur"

Seite 17

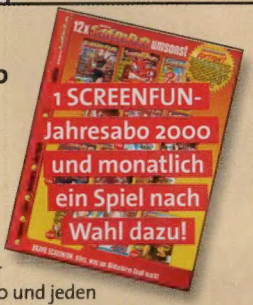
100 x BrainBall

Wer kniffelt gern in jeder freien Minute? Beim BrainBall schiebt und kippt man 13 Spielsteine zu einem Zahlenkranz.

TEL: (0190) 669 866 55 · Stichwort „BrainBall"

Kalender-Rückseite

1 x SCREENFUN-Jahresabo 2000 plus 12 Spiele nach Wahl



Welches SCREENFUN-Titelbild des Jahres 1999 gefällt Euch am besten? Auf der Rückseite des Kalenders, den Ihr in der Heftmitte findet, sind alle zwölf Titel abgebildet. Unter allen Einsendern und Anrufern, die den Titel nennen, der die meisten Stimmen erhält, verlosen wir ein SCREENFUN-Jahresabonnement 2000 und jeden Monat ein Spiel nach Wahl. Ruft an und nennt Euren Favoriten als Stichwort oder schreibt eine Postkarte mit dem Stichwort an BRAVO SCREENFUN, Postfach 200 221, 80002 München.

TEL: (0190) 669 866 56 • Stichwort „Januar"
TEL: (0190) 669 866 57 • Stichwort „Februar"
TEL: (0190) 669 866 58 • Stichwort „März"
TEL: (0190) 669 866 59 • Stichwort „April"
TEL: (0190) 669 866 60 • Stichwort „Mai"
TEL: (0190) 669 866 61 • Stichwort „Juni"
TEL: (0190) 669 866 62 • Stichwort „Juli"
TEL: (0190) 669 866 63 • Stichwort „August"
TEL: (0190) 669 866 64 • Stichwort „September"
TEL: (0190) 669 866 65 • Stichwort „Oktober"
TEL: (0190) 669 866 66 • Stichwort „November"
TEL: (0190) 669 866 67 • Stichwort „Dezember"

TEL = Aktions-Telefonnummer

THRASHER PRESENTS

SKATE AND DESTROY

defy urban gravity

www.take2.de

- 12 Level mit vollkommen interaktiver Umgebung
- 6 Charaktere mit unterschiedlichen Fertigkeiten
- Realistische Locations (u.a. New York, Paris, London, Frankfurt/Main)
- Multiplayer- und Wettkampf-Modi
- Über 100 Skater-Tricks
- Super-Soundtrack

IN GAME SPONSORS

REAL · DC · skateboard · INDEPENDENT · Supreme · ZOO YORK · STEREO · ROOKIE · FTC SKATE SHOP · snowboarder

FUNK

COMING SOON: JANUARY 2000

PlayStation

Jetzt drive mal richtig!

BRUTALE CRASHS:
MIT PS-BOLIDEN, LEICHENWAGEN UND KLEINBUSS

NUR FÜR HARTE KERLS:
DER GEISTERFAHRERMODUS

NOCH MEHR SPEED:
MIT DEM ORIGINAL-SOUNDTRACK VON FEAR FACTORY

www.demolitionracer.com

DEMOLITION RACER

PlayStation™

INFOGRAMES
DEUTSCHLAND
www.infogrames.de

Infogrames North America ©1999. All rights Reserved. Developed by Pitbull Syndicate. Fear Factory and Junkie XL appear under license from Roadrunner Records. Cirrus appears under license from Moonshine Records. Empirion appears under license from Knightmare Management. Tommy Tallarico appears under license from Tommy Tallarico Studios. The "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.